

PC ACTION

www.pcaction.de

DVD XXL 8 GByte

VOLLVERSIONEN



SPELLFORCE

Der Hit verbindet das Beste aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie.



LULA 3D

Spiel Detektiv und finde drei entführte Erotik-Darstellerinnen. Heiß!



LURE OF THE TEMPTRESS

Rätsel dich durch den 2D-Adventure-Klassiker.



OCEAN CITY SPECIAL GAME

Neu und exklusiv: Das frivole 3D-Abenteuer

MASSENWEISE MAPS & MODS!



Tron trifft Half-Life 2:
Neuer Mehrspieler-Hit



...cht Mods und ein Tool, durch die
ein WoW zur Höchstform aufläuft!



05



12. JAHRGANG
AUSGABE 135

5/2007
€ 4,99

Riesig:
Demo zu C&C 3
auf DVD!

HALF-LIFE 2 BLACK

Weltexklusiv angespielt:
Team Fortress 2 rockt die
Mehrspieler-Hütte!
Freu dich auf Episode 2.

S.T.A.L.K.E.R.

Test ab Seite 68: Tschernobyl
strahlt in neuem Glanz!



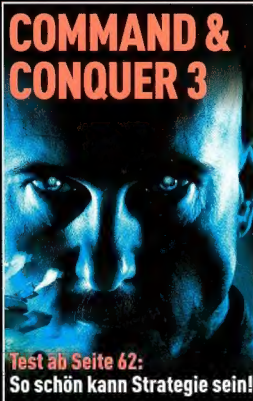
RESIDENT EVIL 4

Test ab Seite 76:
Jetzt beginnt
der Horror auf
deinem PC.



COMMAND & CONQUER 3

Test ab Seite 62:
So schön kann Strategie sein!





AKUT
HOCH
ERHÖHT
MASSIG
BEDEUTEND

29.03.07



FÜHRE UNS! ELIMINIERE DEN TERRORISTISCHEN KULT DER BRÜDERSCHAFT UND BEENDE DAS WAHLOSE TÖTEN UNSCHULDIGER. WÄHLE GDI AUF GDI.EA.COM

© 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo, Command & Conquer and Command & Conquer 3: Generals & Zero Hour are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox and Xbox 360 logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

Die Redaktion

HEINRICH LENHARDT

ROLLENSPIELE, SPORT

... rückte für ein paar Tage aus, um *Team Fortress 2* in den USA zu spielen. Sehr komisch, liebe Kollegen: das Verhökern meines Büromobils auf Ebay.



JOACHIM HESSE

ACTION, ADVENTURES

... überlegt gerade, welchen DSL-Anschluss er sich zulegt, und geht demnächst wieder ins Kloster, um den Sinn des Lebens zu suchen.



HARALD FRÄNKEL

ACTION, SPORT

... wurde von einer blonden Nymphomanin eine Woche lang mit Sex gefoltert, damit er auf die Internetseite www.medienzensur.de hinweist.



WOLFGANG FISCHER

ROLLENSPIELE, ACTION

... freut sich jetzt schon auf seinen Urlaub im April. Bis dahin muss er aber noch zunehmen, da alle Thai-Mädels auf Männer mit Buddha-Figur stehen.



RALPH WOLLNER

ACTION, SPORT

... läuft nach zwei Wochen *S.T.A.L.K.E.R.* völlig verstrahlt in der Gegend herum. Hinweise über seinen Verbleib bitte nicht an die PC ACTION-Redaktion.



LUKASZ CISZEWSKI

ACTION, MEHRSPIELER-SHOOTER

... spielt seit Wochen das fulminante *Okami* auf PS2 und träumt davon, dass irgendwann PC-Spiele mit derartigen Innovationen aufwarten.



ALEXANDER FRANK

STRATEGIE-, ACTION- UND ROLLENSPIELE

... erkennt dank neuer Praktikantin endlich die wahre Bedeutung des Begriffs "Mittlere Reife": 75B.



CHRISTIAN GÜRNTH

STRATEGIE, ACTION

... ist durch Ciszewski polowski nun Sympathisant des Liverpool FC und freut sich, dass sein Fußball-Anhängersherz nun entflammt ist. Danke!



DENNIS BLUMENTHAL

STRATEGIE, TACTIK-SHOOTER

... überlegt, sich genau wie Jack Nicholson eine Glatze zu rasieren, und freut sich auf den neuen Film *300*, auch wenn Nicholson nicht mitspielt.



MARC BREHME

MODS, ADVENTURES

... ernährt sich nur noch von Babynahrungsresten und beantragt bei Hipp, Alte & Co. die Geschmacksrichtung Pizza Bolognese mit Cola-Weizen.



ANDREAS BERTITS

MODS, STRATEGIE- UND ROLLENSPIELE

... hat seinen heiß geliebten Freund endlich zurück und freut sich, wieder mit ihm spielen zu können. Damit meint er natürlich seinen reparierten PC.



Freude fürs Leben



Foto: Marco Leubsdeder,
Montage: Tobias Zellerhoff

Im März erscheinen zwei lang erwartete Titel. Wir sind aus dem Häuschen.

Hesse: Wieso grinsen Sie so, Gürnth? Hatten Sie etwa wieder ein intensives Einzelgespräch mit Kollege Fischer?

Gürnth: Viel besser! *Command & Conquer* ist endlich da. Teil 3. Ähm, Teil 6. 13. Ich bin so durcheinander!

Brehme: *C&C 3*, basta! Und es ist schön geworden. Vor allem die schicken Schnecken aus den Zwischensequenzen gefallen mir.

Frank: Dieser Brehme. Kaum wieder da, schon wieder totgeil. Ich besinne mich lieber auf feine Actionkost, *S.T.A.L.K.E.R.* beispielsweise. Da haben wir nämlich endlich die deutschsprachige Version bekommen.

Blumenthal: Sie meinen den ukrainischen Ego-Shooter, der seit 2001 angekündigt ist, immer wieder verschoben wurde und demnächst in den Läden steht?

Fränkel: Nein, er meinte die nordkoreanische Zugführersimulation ... NATÜRLICH MEINTE ER DEN SHOOTER! Zu dem wir übrigens eine dicke Premium-Ausgabe am Start haben. Wer mehr bezahlt, kriegt auch mehr.

Fischer: Toll! Die Volontäre spielen also *C&C 3* und *S.T.A.L.K.E.R.*, was treibt der Rest?

Ciszewski: Faulenz ... ähm, ganz eifrig arbeiten! Am Test zu *Resident Evil 4* zum Beispiel.

Ich liebe dieses Spiel. Schon bei der Konsolenversion habe ich mir dabei vor Angst in die Hose gemacht.

Bertits: Mit Inkontinenz kenne ich mich aus. Probieren Sie einfach mal diese blauen Pillen.

Hesse: Inkontinenz, nicht Impotenz, Sie Morpheus-Verschnitt! Aber zurück zum Thema. Na, wer weiß, was unser Heft sonst noch Tolles bietet?

Lenhardt: Neben unfassbar attraktiven Redakteuren natürlich eine Informationsflut zu *Half-Life 2: Black*. Von mir persönlich verfasst.

Wollner: Genau! *Team Fortress 2*, *Portal* und *Episode Two* verstecken sich hinter diesem Namen. Eine richtig dicke Packung.

Gürnth: Ja, bitte? Wer ruft mich?

Hesse: Ruhe, jetzt! Selten hatten wir so viele unglaublich tolle Titel im Heft. Also alle auf den Hintern setzen und arbeiten, sonst hole ich die Peitsche raus!

Alle: Oh, ja. Wir wollen die Fleischpeitsche! Wir sind nur unwürdige Schreibsklaven ...

AUSSERDEM
IM HANDEL:

Premium 5/2007
S.T.A.L.K.E.R.
Pappaufsteller, Leucht-
Aufkleber, Riesenposter,
Bonusheft – absolut
unverzichtbar für den
S.T.A.L.K.E.R.-Fan.



Sonderheft 1/2007
Ballerspiele
Spieleverbote? Nein,
danke! Hier finden Sie
alles, um mitreden zu
können. Und um
mitszuspielen.



TEST DES MONATS

Kane ist zurück! Wir haben für Sie getestet, ob die fiesen Außerirdischen dem irren NOD-Glatzkopf und den GDI-Schergen das Wasser reichen können.

AB SEITE
62

Command & Conquer 3: Tiberium Wars

TEST

AB SEITE
68

Was lange währt, wird endlich gut. Ob das wirklich stimmt, haben wir im Langzeit-Test des Ego-Shooters überprüft.

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

THEMA DES MONATS

AB SEITE
42

Half-Life 2: Black

Die HALF-LIFE-Saga geht weiter. Besonders der Mehrspieler-Bereich überrascht mit *Team Fortress 2* (Bild rechts). Wir durften als Erste bei Entwickler Valve in Seattle probespülen.



PC ACTION 5/2007

ANSCHRIFT DER REDAKTION:

Dr.-Mack-Str. 77 • 90762 Fürth

FAX: 0911/28 72 435 • E-MAIL: leserbriefe@pcaction.deBesuchen Sie uns im Internet unter www.pcaction.de

KUNDENDIENST

Abo-Anzeigen PC ACTION	8, 35
Auftakt	3
Darauf wartest du!	18
Das Allerletzte	141
Die zock ich am liebsten!	97
DVD-Inhalt	6
Hardware-Gewinnspiel	24
Impressum	140
Leserbriefe	30
Redaktionsspiegel	61
SMS-Gewinnspiele	20
Spielerreferenzen	61
Testphilosophie	60

AKTUELL

Anno 1701 Add-on	16
Conan	13
Dawn of Magic	12
Die Gilde 2: Seeräuber der Hanse	16
Empire Earth 3	14
Jade Empire: Special Edition	14
Juiced 2: Hot Import Nights	13
Legend: Hand of God	15
Loki: Im Bannkreis der Götter	40
Marvel Trading Card Game	16
Mercenaries 2: World in Flames	13
Role Play Convention	16
Rush for Berlin: Rush for the Bomb	40
Shadowrun	10
Strafanzeige gegen Beckstein	13

E-SPORT

PC ACTION schlägt dich!	28
Powerdeff League	28
SEC-Qualifikation	27
shgOpen in Kopenhagen	26
shgOpen Sieger MIBR im Portrait	26

BLICKPUNKT

Jugendschützer in Deutschland	36
USK, BPJM, legal, illegal, scheißegal?	
Wie der Jugendschutz bei Spielen in Deutschland funktioniert.	

VORSCHAU

Thema des Monats:

Half Life 2: Black	42
Aller guten Dinge sind drei. Mit <i>Episode Two</i> , <i>Portal</i> und <i>Team Fortress 2</i> sind gleich drei Spiele im nächsten <i>Half-Life</i> -Paket.	
Clive Barker's <i>Jericho</i>	54
Spider-Man 3	50
Tomb Raider Anniversary	56
Two Worlds	58

TEST

Test des Monats:

Command & Conquer 3: Tiberium Wars 62	
Die Mutter aller Echtzeit-Strategiespiele bekommt Nachwuchs. Die Schlacht um das Tiberium entbrennt erneut.	
Bad Day L.A. (Budget)	96

Bounty Bay Online	84
Die Siedler 2:	
Die nächste Generation - Wikinger	95
Fußball Manager 07: Verlängerung	95
Maelstrom	88
Red Ocean	74
Resident Evil 4	76
Sam & Max: Abe Lincoln Must Die!	86
Simon the Sorcerer:	
Chaos ist das halbe Leben	82
Spellforce 2: Dragon Storm	94
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	68
Test Drive: Unlimited	92
The Show	90
Titan Quest: Immortal Throne	80
UFO: Afterlight	87

EXTRA

Film:

999: Final Destination Death	99
Bad Brains	99
Crank	99
Hannibal Rising	98
In drei Tagen bist du tot	99
Pans Labyrinth	99
Wolf Creek	99

Musik:

Chimaira: Resurrection	100
Manowar: Gods of War	100
Rammstein: Völkerball	100
Slayer: Reign in Blood	100
The High Llamas: Can Cladders	100
Type O Negative: Dead Again	100

Konsole:

Bullet Witch	101
Capcom Classics Collection Reloaded	101
Fight Night Round 3	101
Ghost Rider	101
Resistance: Fall of Man	101
Trigger Heart Exelica	101

MODS & MAPS

Armed Assault	109
Battlefield 2	110
Half-Life 2	105, 106, 110, 113
Medieval 2: Total War	112
Neverwinter Nights 2	110
Prey	110
The Elder Scrolls 4: Oblivion	104, 105, 114
World of Warcraft	111

SPIELETTIPPS

Company of Heroes	118
Infernal	118
Maelstrom	118
Marvel: Ultimate Alliance	118
Resident Evil 4	120
Sam & Max: Abe Lincoln Must Die!	119
Spellforce: The Order of Dawn	118
The Regiment	118

HARDWARE

Aktuelles	124
Einkaufsführer	134
Thema Praxis:	
Sünden beim PC-Eigenbau	126
Wir warnen vor Fallen bei der Hobby-schrauberei an Ihrer Daddelkiste und erklären, was dabei alles schiefgehen kann.	
Test: Einzeltests	132

MAPS & MODS

Aufregende Mods zu FAR CRY, HALF-LIFE 2, THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION, WORLD OF WARCRAFT, MEDIEVAL 2: TOTAL WAR und vielen anderen.

AB SEITE 104

Half-Life 2: Dystopia

HARDWARE

AB SEITE 124

Hast du 'ne Schraube locker?

Einen Computer zusammenzubasteln sollte kein Problem sein. Zumindest wenn Sie unsere zehn Todsünden tunlichst vermeiden.

AUF DEN SILBERSCHIBEIN

PC ACTION MIT DVD:

4 **Fullversionen:** Lula 3D • Lure of the Tempress • Ocean City Special Game • Spellforce: The Order of Dawn • **Spieler-Demo:** Command & Conquer 3: Tiberium Wars • 10 **Videos:** Charts • Half-Life 2: Black • Half-Life 2: Dystopia • PC ACTION kocht Splinter Grill • PC ACTION spielt Minestorm • Resident Evil 4 • Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben - Synchro-Video • Supreme Commander: Chris Taylor auf Tour • The Elder Scrolls 4: Shivering Isles • Titan Quest: Immortal Throne • 8 **Trailers:** Command & Conquer 3: Tiberium Wars • Crysis • Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer • Ghost Recon: Advanced Warfighter 2 • Loki: Im Bankkreis der Götter • Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben • Test Drive Unlimited • Tomb Raider Anniversary • 3 **Extras:** Begleitmaterial Hardware: PC im Eigenbau • Diskant Taster: Hold me back (mp3) • PC ACTION Podcast: #4 (mp3)

PC ACTION MIT AB-18-DVD:

Inhalt siehe oben, aber mit einem erweiterten Video zu Resident Evil 4.

FÜR KOMPLETTEN DVD-INHALT BITTE UMBLÄTERN!

Spiele in diesem Heft

Anno 1701 Add-on, News	16
Armed Assault, Mods & Maps	109
Bad Day L.A., Budget-Test	96
Battlefield 2, Mods & Maps	110
Bounty Bay Online, Test	84
Bullet Witch, Extra	101
Capcom Classics Collection Reloaded, Extra	101
Clive Barker's Jericho, Vorschau	54
Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Test	62
Company of Heroes, Tipps	118
Conan, News	13
Dawn of Magic, News	12
Die Gilde 2: Seeräuber der Hanse, News	16
Die Siedler 2: Die nächste Generation - Wikinger, Test	95
Empire Earth 3, News	14
Fight Night Round 3, Extra	101
Fußball Manager 07: Verlängerung, Test	95
Ghost Rider, Extra	101
Half-Life 2, Mods & Maps	106, 110, 113
Half-Life 2: Black, Vorschau	42
Infernal, Tipps	118
Jade Empire: Special Edition, News	14
Juiced 2: Hot Import Nights, News	13
Legend: Hand of God, Vorschau	15
Loki: Im Bankkreis der Götter, Vorschau	40
Maelstrom, Test	88
Maelstrom, Tipps	118
Marvel Trading Card Game, News	16
Marvel: Ultimate Alliance, Tipps	118
Medieval 2: Total War, Mods & Maps	112
Mercenaries 2: World in Flames, News	13
Neverwinter Nights 2, Mods & Maps	110
Prey, Mods & Maps	110
Red Ocean, Test	74
Resident Evil 4, Test	76
Resident Evil 4, Tipps	120
Resistance: Fall of Man, Extra	101
Rush for Berlin: Rush for the Bomb, News	40
Sam & Max: Abe Lincoln Must Die!, Test	86
Sam & Max: Abe Lincoln Must Die!, Tipps	119
Shadowrun, News	10
Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben, Test	82
Spellforce: The Order of Dawn, Tipps	118
Spellforce 2: Dragon Storm, Test	94
Spider-Man 3, Vorschau	50
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl, Test	68
Test Drive: Unlimited, Test	92
The Elder Scrolls 4: Oblivion, Mods & Maps	104, 105, 114
The Regiment, Tipps	118
The Show, Test	90
Titan Quest: Immortal Throne, Test	80
Tomb Raider Anniversary, Vorschau	56
Trigger Heart Exelica, Extra	101
Two Worlds, Vorschau	58
UFO: Afterlight, Test	87
World of Warcraft, Mods & Maps	111



VOLLVERSION

Spellforce

Der famose Mix aus Echtzeit-Strategie und fantasievollem Rollenspiel.

- Komplexe Charakterentwicklung
- 6 Völker mit riesigen Spezialeinheiten
- 4 Zauberkarten (weiße und schwarze Magie)
- 22 Karten im Einzelspieler-Modus
- 14 Karten im Mehrspieler-Modus
- 350 Ausrüstungsgegenstände
- PC ACTION-Wertung: 90% (Ausgabe 1/2004)



GENRE: Echtzeit-Strategie/Rollenspiel
VORAUSSETZUNG: 1 GHz, 256 MByte RAM
SPRACHE: Deutsch
MEHRSPIELER: Netzwerk (ja), Internet (ja)
INTERNET: www.spellforce.de

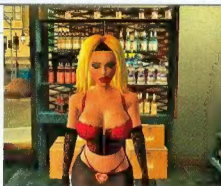


VOLLVERSION

Lula 3D

Freizügige Adventure-Kost mit einer prallen Blondine als Heldin.

- Machen Sie sich auf die Suche nach den entführten Erotikfilm-Darstellerinnen
- Bouncin' Boobs Technology (wirklichkeitsnahe Simulation der sekundären weiblichen Geschlechtsmerkmale)
- Bunte 3D-Welt



GENRE: Adventure
VORAUSSETZUNG: 1,5 GHz, 256 MByte RAM
SPRACHE: Deutsch
MEHRSPIELER: Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET: www.lula.de



VOLLVERSION

Lure of the Temptress

Nostalgie pur: 2D-Fantasy-Adventure aus dem Hause Revolution.

- Von den Baphomets Fluch-Machern
- Echtes Point-&-Click-Adventure
- Reisen Sie als Bauernjunge Diernot durch die fantasievollen Landschaften
- Lustige Hintergrundgeschichte
- Windows-XP-Unterstützung



GENRE: Adventure
VORAUSSETZUNG: 100 MHz, 64 MByte RAM
SPRACHE: Deutsch
MEHRSPIELER: Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET: www.revolution.co.uk



VOLLVERSION

Ocean City Special Game

Nagelneues und frivoles Abenteuer – exklusiv für PC ACTION-Leser.

- Hobby-Projekt von Programmierer Harald Breitmair
- Halbnaackte Frauen
- Feine Grafik
- Mischung aus drei- und dreidimensionalen Levels
- Noch mehr halbnaackte Frauen!



GENRE: Adventure
VORAUSSETZUNG: 800 MHz, 256 MByte RAM
SPRACHE: Deutsch
MEHRSPIELER: Netzwerk (nein), Internet (nein)
INTERNET: www.oceancitygame.com

PATCHES!

Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf die neueste Version gepatcht. Um ihnen die Vollversionen auf unseren DVDs bereitzustellen zu können, sind manchmal Veränderungen der Installationsroutinen notwendig. Aus diesem Grund kommt es vor, dass Internet-Patches zur Verkaufsversion der Spiele nicht mit unseren Vollversionen funktionieren. Bedenken Sie deshalb: Sollten Sie dennoch solche Updates verwenden, können wir die Funktionsfähigkeit der Software nicht mehr garantieren.

Einkaufsliste

Pulversteaks
Kräuterbrutten
Rottbraten
Limettensaft
Orangensaft
Knoblauch
Kartoffeln
Gurken
Gemüsebrühe
Essig/Öl
ca. 32,- €

DEMO

Command & Conquer 3: Tiberium Wars



RIESIG: 1,2 GIGABYTE!

MODS & MAPS

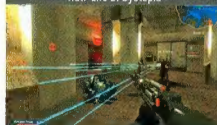
Half-Life 2: Token - The Game



Half-Life 2: Shredded Sails



Half-Life 2: Dystopia



Medieval 2: Total War - Rise of Kings



Weitere Mods & Maps finden Sie auf DVD und im Heft.

VIDEOS



Resident Evil 4

ERWEITERT
AUF 18-19 DVD



The Elder Scrolls 4: Shivering Isles



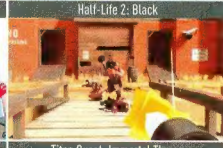
Zweifelhafteck Simos the Sorcerer 4



Autogrammstunde Chris Taylor



PC ACTION spielt Minestorm



Half-Life 2: Black



PC ACTION kocht Splinter Grill



Titan Quest: Immortal Throne

Weitere Videos finden Sie auf DVD.

Lust auf Spielchen?



Hammer-Spiele für null Komma nix **

** Wer jetzt für PC ACTION einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!



COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Befehligen und Erobern: Im neuesten Teil der beliebten Echtzeit-Strategie-Serie *Command & Conquer* erwartet den Spieler Altbekanntes, aber auch eine Menge Neues. Dank der atemberaubenden Grafik mit tollen Licht- und Shader-Effekten, einer von bekannten Hollywood-Schauspielern erzählten epischen Story und der gewohnt rasanten Spielweise setzt *C&C 3* den neuen Standard im Echtzeit-Strategiespiel-Genre.

Erscheint: 23.03.2007

PRÄMIEN-NR.: 003161

RAZER DEATH ADDER

Messerscharfes Spielen im Grenzbereich!

Unter der Haube der neuen Razer-1.800-Dpi-Maus sitzt ein optischer Sensor der dritten Generation, hier werden die Oberflächendetails mit einer Infrarot-LED abgetastet. Die Maus bietet fünf Knöpfe (inklusive eines beleuchteten Scrollrads) und mit einem 200 Zentimeter langen Kabel haben Sie viel Bewegungsfreiheit. Die Leuchteffekte sind sehr dezent und fast alle Flächen besitzen einen Gummieffekt. Ebenfalls ideal ist das Gewicht: Mit 100 Gramm lässt sich die Maus schnell und einfach bewegen,

vermittelt aber dennoch genug Positionsfeedback. Selbst bei extrem schnellen Bewegungen im Low-Sense-Mode lässt sich keine Abnahme der Präzision oder negative Beschleunigung feststellen. Auch in Sachen Ergonomie hat Razer dazugelernt. Zwar ist die Death Adder nur als Rechtshändermouse ausgelegt, die geschwungene Formgebung passt sich aber so gut den (normal großen) Händen an, dass selbst bei langen Zocknächten keine Verspannungen im Handgelenk auftreten. Die Razer Death Adder lässt, in den richtigen Händen, die Feinde vor Angst schlittern!

PRÄMIEN-NR.: 003164

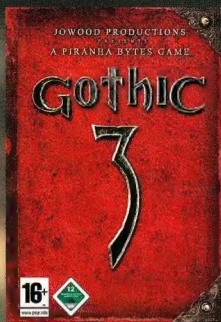




GOthic 3 FIGUR WIKINGER

Die exklusive, ca. 40 cm hohe Sammlerfigur Wikinger aus der berühmten Figurenwerkstatt Muckle Mannequins lässt das Herz eines jeden wahren Gothic 3-Fans höher schlagen. Die Auflage ist streng limitiert!

PRÄMIEN-NR.: 003079



GOthic 3

Im stimmungsvollen Rollenspiel-Hit erkunden Sie die Eisigpfeil von Nordmar, die Wüste Varant oder das unkämpfte Myrtana. Absolut sagenhaft, was dieser Titel zu bieten hat!

PRÄMIEN-NR.: 003028



TEST DRIVE UNLIMITED

Über 125 lizenzierte Autos, eine unglaubliche Grafik und nie zuvor gesehene Details. Das ultimative Spielerlebnis bietet Ihnen packende Rennen auf über 1.500 virtuellen Kilometern.

PRÄMIEN-NR.: 003165

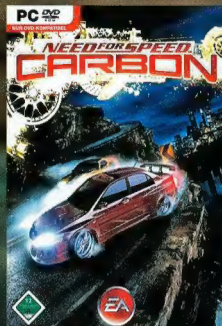


RAINBOW SIX VEGAS

Grandioser Taktik-Shooter, der grafisch und spielerisch auf ganzer Linie überzeugt.

***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**

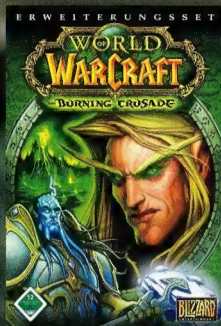
PRÄMIEN-NR.: 003176



NEED FOR SPEED: CARBON

Gefährlich, temporeich und adrenalingeladent! Online-Rennen und eine atemberaubende Grafik machen den Titel zum ultimativen Next-Generation-Rennspiel.

PRÄMIEN-NR.: 003092



WORLD OF WARCRAFT: THE BURNING CRUSADE

The Burning Crusade ist die Erweiterung von Blizzards preisgekröntem Online-Rollenspiel und veredelt ihr Suchtspiel Nummer 1.

PRÄMIEN-NR.: 003076



50-EURO-GUTSCHEIN VON PLAYCOM

Gehen Sie shoppen auf www.playcom.de – 50 Euro stehen Ihnen mit unserem Gutschein zur Verfügung. Happy Shopping!

PRÄMIEN-NR.: 002918



S.T.A.L.K.E.R.

Realistischer Endzeit-Shooter! Actionreiche Gefechte in endzeitlicher Umgebung.

***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig!**

PRÄMIEN-NR.: 002633

Bequemer und
schneller online
abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch
eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote
von PC ACTION und
weiterer COMPUTEC-
Magazine.

PC ACTION

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

☐ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD
(€ 57,80/12 Ausgaben (= € 4,80/Ausg.), Ausland € 69,80/12 Ausgaben)

☐ Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn die Ausweiskopie des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 57,80/12 Ausgaben (= € 4,80/Ausg.), Ausland € 69,80/12 Ausgaben)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung
geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Anschrift:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Folgende Prämie möchte ich haben:

Prämie	Prämiennummer

* Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich
zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein. Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC ACTION! Der Werber muss selbst kein Abonnent von PC ACTION sein. Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

TOP NEWS



»Bitte wegkucken, sonst kann ich nämlich nicht.«

Die Elfen sind die schnellste und wendigste Charakterklasse.



»Schau mal, dein Schuh ist auf.«
- „Aber ich habe doch gar keine Schnürsenkel!“ -<

Ein Troll kämpft gegen ein beschworenes Biest (links).



Der Troll ist eine der langsameren, aber dafür starken Klassen in Shadowrun.

»Schick: graue Haare.«

SHADOWRUN

Auf, Teufel komm raus!

Anhänger des Pen-&-Paper-Rollenspiels fluchen, Freunde von Mehrspieler-Shootern frohlocken: **Shadowrun** kommt!

MEHRSPIELER-SHOOTER | Beutsum rennen wir als dicker Troll mit einem riesigen Maschinengewehr durch die Gänge eines futuristischen Gebäudes. Unser Ziel: die Basis der gegnerischen Partei. Dort möchten wir die Flagge stibitzen und zurück zum eigenen Stützpunkt bringen. Plötzlich öffnet sich neben uns die Wand und aus einem rot schimmernden Kreis springt

ein bewaffneter Zwerg. Wir eröffnen das Feuer und setzen dem Dreikäsehoch mächtig zu. Der Wicht sieht ein, dass er keine Chance hat. So schnell, wie der Liliputaner aufgetaucht ist, verschwindet er wieder, indem er ein Loch in den Boden zaubert und sich ein Stockwerk tiefer teleportiert. Hat der Penner noch mal Glück gehabt!

WIR DURFTEN RAN

Ende Februar besuchten wir die Entwickler Fasa in einem Münchner Hotel, in dem wir erstmals Hand an **Shadowrun** legen durften. Nach unserer

ersten Partie sind wir angetan von dem abgefahrenen Spielverlauf des Mehrspieler-Shooters. Doch schon das Genre sorgte in der Spielergemeinde im Vorfeld für Diskussionen. Denn **Shadowrun** ist eigentlich ein Pen-&-Paper-Rollenspiel, sodass die Anhänger des Cyberpunk-Szenarios von den Fasa Studios ein ganz anderes Spiel erwartet hatten. Fasa-Chef Mitch Gitelman und seine Kollegen sehen sich seither heftiger Kritik ausgesetzt, doch die Macher lassen sich nicht unterkriegen. „**Shadowrun** ist das beste Spiel, an dem un-

sere Firma je gearbeitet hat“, erklärt Mitch Gitelman. Und tatsächlich wurde aus dem anfänglich belächelten Shooter ein futuristischer **Counter-Strike**-Konkurrent mit vielen spannenden Ideen. Der Spieler erschafft heilende Bäume, fliegt durch die Luft oder reanimiert Kameraden. Besonders fein: **Shadowrun** ist einer der ersten Titel, bei denen PC- und Xbox-360-Spieler gegeneinander antreten können. Wer Mehrspieler-Shooter liebt, freut sich auf den kommenden Sommer.

Lukasz Ciszewski

Info: shadowrun.com



DIE ZUKUNFT DER INFANTERIE-GEFECHTE



Das neue Mazda MX-5 Roadster Coupe
in

EVERY DRIVE'S A THRILLER



EVERY DRIVE'S A THRILLER Eine Mazda Produktion. **Das neue Mazda MX-5 Roadster Coupe** mit Fahrspaß, Dynamik und perfektem Handling sowie „12 sec.“ zur extrem schnellen elektrischen Halbacht. Erleben Sie den Thriller des Jahres bei Ihrem Mazda Vertragshändler. www.mazda.de 01805-2012 (16 Cent/Min., Mo. - Fr. 9 - 18 Uhr)

www.mazda.de

DAWN OF MAGIC

Das mag isch!



In der Fantasy-Welt von Dawn of Magic trifft der Protagonist auf viele Gegner-Typen, zum Beispiel Drachen.

Mit Dawn of Magic erhebt sich ein weiterer Anwärter auf den heiß umkämpften Thron der Action-Rollenspiele.

ACTION-ROLLENSPIEL | Silverfall, Titan Quest oder Dauerbrenner Diablo 2 – Action-Rollenspiele sind groß in Mode. Verleger Deep Silver hat für das erste Quartal 2007 angekündigt, ein eigenes Pferd ins Rennen zu schicken: Dawn of Magic. Das Spiel verspricht eine große Spielwelt, eine interessante Geschichte, die in einer Fantasy-Mittelalter-Welt angesiedelt ist, sowie enorme Handlungsfreiheiten. Durch einige Besonderheiten versucht es, sich vom Rest des Genres abzuheben. Das fängt bei den Charakterklassen an: Wo in anderen Genre-

Vertretern Barbaren und Zauberinnen ihr Unwesen treiben, sind bei Dawn of Magic nur Magier vertreten, und zwar alle Klassen. Eine Vielfalt an Zaubersprüchen, Dutzende Magie-Bereiche und vier wählbare Magie-Schulen sollen dafür sorgen, dass sich die Charaktere dennoch deutlich unterscheiden. Durch 40 Arten magischer Materialien können Sie Gegenstände auf unterschiedliche Weise modifizieren, was zusätzlich zur Individualisierung des Charakters beiträgt. Auch der Mehrspieler-Modus verspricht eine Menge. Dort dürfen bis zu 16 Teilnehmer in diversen Spielmodi die magischen Klingen kreuzen. Dennis Blumenthal

Info: www.dawnofmagic.de

Klassenunruhen

Bei Dawn of Magic gibt es tolle Magierklassen. Folgende Charaktere wünschen wir uns noch!

Putzfee



Die Putzfee ist eine optimale Mischung aus Zauberin und Krieger. Zu ihren typischen Waffen gehört der Samurai-Mopp. Der gefährlichste Zauberspruch der Putzfee ist „Bodenschrubben +3“ in Kombination mit der fiesen Attacke „Spülhände“.

Sexenmeisterin



Weiterentwicklung der Heiler-Klasse. Erleichtert andere Charakterklassen schnell und diskret. Die Sexenmeisterin kann zudem Zauberstäbe der anderen Gruppenmitglieder in den Attributen Stärke, Größe und Ladung aufpumpen. Was für eine coole Sau!

PC ACTION-Schreibtrill



Findet man in den entlegensten Dungeons der Fantasy-Welt. Sie sind stark behaart und bekämpfen Eindringlinge mit Witzten, die unter die Bürtellinie gehen. Der Anführer der Trolle, Yetti-Ritter Joda, knechtet seine Sklaven mit der legendären „Peitsche des Terrors“. Hart!

Fotos: mauritius images



BILD DIR MEINE MEINUNG!

AHMET ISCITÜRK ÜBER DAS NEUE FRAUENMAGAZIN PLAY VANILLA

Frauen wollen doch nur spielen!

Sicher haben Sie schon von diesem Spielermagazin gehört, das ausschließlich auf Frauen zugeschnitten ist. Play Vanilla heißt das Heft und entsteht im selben Verlag wie die allseits geliebte PC ACTION. Anfangs hielt ich die Sache wirklich für eine gute Idee, denn ich vermutete Artikel à la „Hier laden Sie die besten Pornos für Ihren Freund herunter“. Wo kann ich sparen, um meinem Freund mehr Spiele kaufen zu können und brauche ich überhaupt eine Krankenversicherung? „Warum Hundehaufen in Hintendogs nicht stinken?“, „Wie ich meinen Kummer am besten beim Spielen in mich hineinresse, um meinen Freund nicht vollquatschen zu müssen“. Ein tolles Thema wäre auch: „Nintendo Wii – was tun, wenn beim Rumhampeln der Tampon rausfällt?“. Als Gimmick könnte man passend zu diesem Artikel eine Abdeckplane für den Fußboden beilegen. Natürlich habe ich der Play Vanilla-Redaktion meine Themenvorschläge unterbreitet, denn ich

unterstützte Anfänger gern. Komischerweise haben die Tussen abgelehnt! Böse Blicke erntete ich stattdessen. Warum? Ich nehme an, diese Emanzen wollten einfach nicht die Hilfe eines Mannes in Anspruch nehmen. Sonst hätten sie ja zugeben müssen, dass Frauen nicht so intelligent sind wie wir Menschen. Die nehmen sich ganz schön was raus. Aber kann man es ihnen verübeln? Die Gesellschaft erzieht den Weibern solch ungeheuerliches Verhalten ja geradezu an. Eben erst war zum Beispiel Weltfrauentag. An diesem Tag soll man den Frauen dieser Welt gedenken und all der Arbeit, die sie verrichten. Doch wenn die Arbeit der Frauen so toll ist – warum verdienen die dann im Vergleich viel weniger als wir Männer? Da kann es mit der Qualität ja nicht sehr weit her sein, sage ich! Wieso gibt es eigentlich keinen Weltmännertag? Die wichtigsten Sachen wurden von Männern erfunden. Zum Beispiel die Radioaktivität, ohne die heutzutage kein Radio mehr aktiv wäre. Wobei im Zeitalter von MTV & Co. sowieso niemand mehr Radio hört – obwohl da nur Rap-Scheiß läuft. Aber die Frauen in den Videos finde ich gut!



Neu im Zeitschriftenhandel: Das Frauenmagazin Play Vanilla der Computo Media AG.

2142
BATTLEFIELD
NORTHERN STRIKE

- EROBERE DREI NEUE SCHLACHTFELDER
- NUTZE DIE VERNICHTENDE KRAFT DER NEUEN INFANTERIE-FAHRZEUGE





Eltern, sperrt die Töchter weg! Händler, versteckt euer Gold! Der Super-Macho kehrt zurück. Härter denn je.

ACTION | Conan ist der Superheld der Vorzeit. Ein Mann wie ein Baum. Stark, ungezähmt und geradlinig. Kurz: Ein Typ, der unbedingt ein würdiges Computerspiel braucht. Nach bisher etwas halbherzigen Umsetzungen (zuletzt vor knapp drei Jahren), könnte sich dieser Wunsch bald erfüllen. Denn neben einem Online-Rollenspiel befindet sich ein Haudrauf-Splatter-Gekloppe von Nihilistic Software in der Ma-

che. Angekündigt ist es bisher nur für Konsole, doch wir sind zuversichtlich, dass eine PC-Umsetzung erscheint. Auf dem THQ Gamer's Day in San Francisco hatten wir die Chance zu einem Probestspiel. Das Action-Gemetzel orientiert sich am grandiosen PS2-Adventure *God of War* und *Prince of Persia*. Conan hackt Pixelgegner Arme und Köpfe ab, Blutfontänen spritzen und bleiben samt Körperteilen am Boden liegen. Ob das so in Deutschland erscheint? 2008 soll es soweit sein. Joachim Hesse
Info: www.thq.com

LIES MICH!

Mercenaries 2: World in Flames

Action | Eigentlich sollte das Actionspiel *Mercenaries 2: World in Flames* exklusiv für die Playstation 3 erscheinen. Verleger Electronic Arts kündigte jetzt aber an, zu Weihnachten 2007 nun doch Versionen für Xbox 360, Playstation 2 und PC in die Händlerregale zu karren. In *Mercenaries 2* kämpfen Sie als Söldner in Venezuela und erledigen aufseiten mehrerer Fraktionen zahlreiche Aufträge. Andrew Goldman, Chef des Entwicklers Pandemic Studios, verspricht: „Die Spieler können sich auf eine unglaubliche Freiheit und natürlich explosive Action freuen.“ (M4)
Info: www.merc2.com



Juiced 2

Rennspiel | Jetzt ist es sicher: Im Herbst kommt *Juiced 2: Hot Import Nights* auf den Markt. Im Nachfolger soll es noch mehr Tuningmöglichkeiten, Driftrennen und Persönlichkeitsmerkmale der Fahrer geben. (RW)
Info: www.thehub.de



THEMA „KILLERSPIELE“

Beckstein des Anstoßes

Nach der „Killerspiele“-Debatte hat ein 44-jähriger PC ACTION-Leser aus Köln den bayerischen Innenminister Dr. Günther Beckstein angezeigt.



Innenminister
Dr. Günther Beckstein.

„Hiermit erstatte ich für mich und stellvertretend für eine große Zahl von Betroffenen Strafanzeige wegen Beleidigung, übler Nachrede und Volksverhetzung [...]. Herr Beckstein hatte mehrmals und in verschiedenen Medien die Gleichstellung von Computerspielen mit Kinderpornografie gefordert. Des Weiteren würden Spieler durch die Spiele zu Mördern ausgebildet und seien tödliche Zeitbomben. Damit hat er mich und etliche Millionen Menschen in diesem Land mit Kinderschändern und Psychopathen gleichgestellt!“, so der gelernte Maschinenschloss-

ser und IT-System-Elektroniker in seinem uns vorliegenden Brief an die Kölner Staatsanwaltschaft. Diese erklärte auf Anfrage, dass das Verfahren mit der Aktennummer 121 AR 23/07 nach München weitergeleitet wurde (lesen Sie bitte auch das Interview rechts). Aus dem Innenministerium indes kam folgende Stellungnahme zu dem Fall: „Die bayerische Forderung eines Herstellungs- und Verbreitungsverbots von menschenverachtenden Killerspielen und Äußerungen von Innenminister Dr. Günther Beckstein hierzu sind Ausdruck eines verantwortungsvollen Handelns, um zunehmenden Verrohungstendenzen in der Gesellschaft zu begegnen. Es ist notwendig, in hohem Maße vernünftig und in keiner Weise strafbar, zu kritisieren, dass Computerspiele auf dem Markt sind, die es Spielern ermöglichen, spielerisch und virtuell Menschen auf grausamste Art und Weise zu töten.“ Harald Fränkel

Info: www.pcaction.de



Rechtsanwalt
Dr. Andreas Lober

KOMMT ES ZUR ANKLAGE?

Der Fall Beckstein: Wir sprachen mit Rechtsanwalt Dr. Andreas Lober, wie es weitergeht.

PC ACTION Wie hoch ist die Wahrscheinlichkeit, dass Anklage erhoben wird?
LOBER: Eher gering.

PC ACTION Warum?
LOBER: Beleidigung und üble Nachrede nimmt die Rechtsprechung eher selten an, wenn eine herabsetzende Äußerung auf eine große Personengruppe abzielt, aber die Details sind hier sehr komplex. Hinzu kommt, dass die Gerichte recht tolerant sind bei Meinungsäußerungen in der politischen Auseinandersetzung, wenn nicht gerade extremistische Positionen vertreten werden. Auch der Volksverhetzungsparagraph wird zwar gerne einmal bemüht, verurteilt werden aber meist nur politische Extremisten, deren Positionen weit krasser sind als die von Herrn Beckstein. Äußerungen wie „Soldaten sind potenzielle Mörder“ sind beispielsweise von einigen Juristen als zulässig, von anderen als unzulässig angesehen worden. Außerdem könnte der Bayerische Landtag verhindern, dass Herr Beckstein verfolgt wird. Wenigstens für die Dauer der laufenden Wahlperiode.

PC ACTION Hätte unser Leser in seinem Anschreiben etwas besser machen können?
LOBER: Im vorliegenden Fall wird das keinen großen Unterschied machen. Bei sehr komplexen

Fällen oder „abgelegenen“ Paragraphen macht es Sinn, wenn ein Jurist die Strafanzeige formuliert, damit sie für die Ermittlungsbehörden mündgerecht aufbereitet ist. Vorliegend ist der Fall aber einfach zu verstehen, und die Frage der Beleidigung von Personengruppen ist zwar im Detail schwierig, gehört aber zum Grundhandwerkszeug der Staatsanwälte.

PC ACTION Wie stehen Sie als Privatperson und Spieler zu der Anklage?
LOBER: Es ist gut, wenn jemand Herrn Beckstein klarmacht, dass seine Äußerungen zu weit gehen. Eine solche Aktion schafft dafür die notwendige Öffentlichkeit. Staatsanwaltschaft und Gerichte mögen so etwas allerdings meist nicht besonders und haben dann den Eindruck, zu PR-Zwecken „missbraucht“ zu werden.

PC ACTION Wann entscheidet sich, ob Anklage erhoben wird?
LOBER: Das ist schwer zu sagen. Bei einfachen Fällen, beispielsweise kleinen Diebstählen, geht alles meist fluit. Bei Großverfahren kann es Jahre bis zur Erhebung der Anklage dauern. Der vorliegende Fall ist nicht sehr komplex, wird aber wahrscheinlich von der Staatsanwaltschaft auch nicht als besonders dringend angesehen.

Dr. Andreas Lober ist Anwalt der Frankfurter Kanzlei Rechtsanwälte Schulte-Langer & Partner in der Partner. Er schreibt seine Doktorarbeit über das Thema Indizierung. Mehr zum Fall finden Sie auf www.pcaction.de (Suchwort 24/2 eingeben).



- KÄMPFE UM ZEHN NEUE AUSZEICHNUNGEN UND SCHALTE ZEHN BRANDNEUE EXTRAS FREI
- STELL DICH DER HERAUSFORDERUNG VON TITANEN-KÄMPFEN IN DER STADT



**Splöt:** *Tomb Raider Anniversary*

Name: Karima Adebibe

Künstlername: Lara Croft

Position: Offizielles Lara-Croft-Model

Alter: 22 (14. Februar 1985). Nicht zu alt, nicht zu jung. Passt!

Geschätzte Körbchengröße: Jede Skala hat irgendwann ihr Maximum erreicht.

Geburtsort: London, England

Internetseite: www.tombraider.de

Gledmaßen, die wir uns abbeißen würden, um mal mit Lara ballern zu dürfen: Alle bis auf eins.

Neuigkeiten zum Spiel: Bei *Tomb Raider Anniversary* (Vorschau auf Seite 56) handelt es sich im Prinzip um den ersten Teil des Action-Adventures von 1996 in neuer Grafikpracht. Wir wünschen uns, dass auch unsere Frauen mit dem Alter immer hübscher werden. Bis dies technisch möglich ist, wechseln wir jedes halbe Jahr unsere Freundinnen. So geht's auch!

Generationskonflikt

»Hatte Vorteile bei der Flut:
Ost-Berlin.«

Alexander Frank

JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION

Schnittstelle

JADE EMPIRE: SPECIAL EDITION

Schnittstelle

Info: www.iade-empire.com

2142™

BATTLEFIELD

NORTHERN STRIKE*

***ZUM SPIELEN WIRD BATTLEFIELD 2142™ BENÖTIGT**

© 2006 Digital Mutations CE AB. All rights reserved. Battlefield 2142 is a trademark of Digital Mutations CE AB. Electronic Arts, EA, and EA GAMES are trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Gears® and the "Powered by Gears" design are trademarks of Gamestop Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

AB 08. MÄRZ IM HANDEL
ELECTRONIC-ARTS.DE



LEGEND: HAND OF GOD

Sagenhaft



Der Held kämpft gegen ein Rudel Wölfe. Die Grafik von Legend soll der Pracht von Titan Quest in nichts nachstehen.

Konkurrenz für Diablo und Titan Quest: Ein deutsches Spiel will die Genre-Könige vom Thron stoßen.

ACTION-ROLLENSPIEL | Ein Monster nach dem anderen, ein Gegenstand nach dem nächsten – der Spielverlauf von *Diablo* oder *Titan Quest* ist zwar monoton, begeistert aber Millionen Spieler weltweit. Die Jagd nach besseren Waffen und Rüstungen für die eigene Spielfigur tröstet jedoch nicht über mageren Hintergrundgeschichten hinweg. Die fallen nämlich dünner aus als bei Pornofilmen. *Legend: Hand of God*

will genau an diesem Punkt ansetzen. Die deutschen Entwickler von Master Creating (*Restricted Area*, 2004) wollen eine tiefgehende, nicht-lineare Handlung mit dem Sammeltrieb nach Gegenständen verbinden. Interessant: *Legend* schweift die feste, von Hand erschaffene Welt von *Titan Quest* mit den zufälligen Gegenden von *Diablo* zusammen. Die Umgebung ist vorgegeben, während die unterirdischen Verlässe im Verlauf variieren. Erscheinungstermin: Herbst 2007.

Alexander Frank

Info: www.legend-game.de

Hier gibt's Meer!

Wie heißt das neue Piratenspiel von Frogster?
A) Snickers Bay
B) Bounty Bay
C) Super Gay

Rechtzeitig zum Stapellauf von Frogsters *Bounty Bay Online* sind bei uns etliche Schätze gestrandet. Also: Machen Sie mit und beantworten Sie die Gewinnspielfrage. Viel Glück!



7x Bounty Bay Online-Fan-Paket

Jeder Gewinner bekommt folgende tolle Preise:

- PC-Spiel *Bounty Bay Online*
- Praktischer Seesack
- Feines Piraten-T-Shirt

Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnspielfrage 23. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Einmalig bis 15.000 Teilnehmer. KOMMUNIKATIVE MEDIA AG behält sich das Recht vor, die Teilnahmebedingungen bis zum 31. April 2007 zu ändern.

BETRETE DIE WELT DES WAHNSINNS
Erkunde Shoggoths riesiges Reich, wo Bosheit und Irrsinn regieren. Bist du bereit, Dich mit Entfaltungen zu stellen? Bist du würdig, das Gewand eines Gottes zu tragen?

ENTDECKE UNBEKANNTES LAND
Ein neues, riesiges Gebiet von Oblivion eröffnet sich Dir – mit einzigartigen Schauplätzen, Verliesen und Dutzenden Quests.

ERGRÜNDE DAS MYSTERIUM
Stelle Dich der schier unlösbaren Herausforderung, den endlosen Kreis aus Wahnsinn und Zerstörung zu durchbrechen.

BEKÄMPFE NEUE KREATUREN
Überall lauern abscheuliche Insekten, furchterliche Skelette, Fleisch-Atronachen, amphibische Grummiten und viele mehr.



The Elder Scrolls IV SHIVERING ISLES

Die erste offizielle und umfangreiche Erweiterung von Oblivion
Rollenspiel des Jahres 2006 – Spiel des Jahres 2006



Bester Rollenspiel (PC)
Bester Rollenspiel (Konsole)



Bester Rollenspiel (PC)



Bester PC-Spiel



Bester Rollenspiel



Spiel des Jahres
Rollenspiel des Jahres

www.2kgames.de/oblivion



The Elder Scrolls IV: Shivering Isles™ © 2007 Bethesda Softworks LLC. A ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Oblivion, Shivering Isles, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax, and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. 2K Games and the 2K Game logo are trademarks of 2K Game logo and the 2K Game logo are trademarks of 2K Game logo. Other product and company names referenced herein may be trademarks of their respective owners. All rights reserved.



ROLE PLAY CONVENTION

Da wirst du rollig



In der Münsterhalle findet am 21. und 22. April die Role Play Convention statt.

>> Lustig im Liegen pinkeln <<

Für Fans von Rollenspielen öffnen sich mit der Role Play Convention die Tore zum Himmel. Treten Sie ein!

VERMISCHTES | Beim Begriff Rollenspiele geht vielen von Ihnen sicherlich die Hose auf. Entweder, weil Sie an was Versautes denken oder wenn Ihnen die Eskapaden Ihrer Pen-&-Paper-Runden in Erinnerung kommen. Für die zuletzt Genannten lohnt sich ein Besuch auf der *Role Play Convention*, die am 21. und 22. April in der Münsterhalle in – Achtung! – Münster stattfindet. Dort präsentieren Ihnen die Veranstalter auch die neuesten Computer-Rollenspiele. Zu sehen gibt es *Legend: Hand of God*, *Der Herr der Ringe Online*, *Warhammer Online*, *Age of Conan*, *Titan Quest*, *Elvion* und *Das Schwarze Auge: Drakensang*. Außer-

dem erfreuen Sie sich an Brettspiel-, Sammelkarten-, Pen-&-Paper- und Live-Rollenspiel-Ständen über neue Produkte. In *Warcraft 3-* und *Guild Wars*-Turnieren zeigen Sie den Besuchern, was Sie draufhaben. Unsere Kollegen von Giga-TV, PC Games und Buffed sind ebenfalls vor Ort. Sie können also unserem Chef Heinrich Lenhardt persönlich die Hand schütteln. Am Samstag, 21. April, steigt um 21 Uhr eine große Party, auf der illustre Gruppen wie Rabenschrey und Die Irrlichen auftreten. Das DJ-Team Miami Rockers mit Cosmo Klein gibt sich ebenfalls die Ehre. Wer sich dieses Spektakel nicht entgehen lassen will, berappt 9 Euro (Tageskarte) oder 14 Euro (Dauerkarte), die Party kostet allerdings extra.

Andreas Bertrits

Info: www.rpc-germany.de



Dein Riesen-Ding



Von welcher Firma ist die geniale, zwei Meter große *Titan Quest*-Statue?

- A) Unox
- B) Oxmox
- C) Uvex

Jetzt hagelt es Mega-Preise! In Zusammenarbeit mit THQ und Figuren-Hersteller Oxmox verlosen wir eine zwei Meter große, wertvolle *Titan Quest*-Statue. Und als ob das nicht schon genug wäre legen, THQ noch T-Shirts, Poster und Spiele obendrauf.

3x SUPREME COMMANDER

Nagelneu und jungfräulich – für Strategie-Fans ein Muss!



1x TITAN QUEST-STATUE

Riesiges, detailliertes Prachtstück von den Oxmox-Künstlern.

5x SUPREME COMMANDER-POSTER

Gib't in drei Ausführungen – der ideale Schmuck für jede Spielerbude.



Die genauen Teilnahmebedingungen entnehmen Sie der Gewinnregeln Seite 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
*Mitarbeiter der Spielwaren- und des COMPTON MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen. (Gesamtwahl bis 21. April 2007)

LIES MICH!

Anno 1701 Add-on

Aufbau-Strategie 400.000 Verkäufe seit der Veröffentlichung

ließen *Anno 1701* zum bestverkauften Vollpreisspiel, meistverkauften Strategiespiel und erfolgreichsten deutschen Spiel 2006 werden. Im dritten Quartal soll ein noch namenloses Add-on in Ihren Hafen schippen. Die Macher des Hauptspiels, Related Designs, programmieren die Erweiterung, die *Anno 1701* mit elf Missionen in einer neuen

Kampagne aufpeppt. Daran sollen Sie zwischen 20 und 30 Stunden zu knabbern haben. Vier neue KI-Spieler sind eng in die Geschichte eingebunden, die Sie in die asiatische Kultur einführen soll. Mit dem Add-on kommt auch ein Editor, mit dem Sie neue Spielinhalte erstellen können. (MB)

Info: www.anno1701.com

Die Gilde 2: Seeräuber der Hanse

Wirtschaftssimulation | Die Erweiterung *Seeräuber der Hanse*

fügt dem Hauptprogramm einige Schmankerl hinzu. So gibt es drei neue Klassen: Medicus (Heiler), Fischer, Pirat. Als Seeräuber dürfen Sie Ihre Braute unter anderem Liebesdienste vollbringen lassen oder sich wie die anderen Charaktere nach getaner Arbeit in der Schenke einen hinter die Binde kippen. Abregieren können Sie sich in

der neuen Kampagne, die mit vier Kapiteln aufwartet. Und wenn Sie nicht auf Ihre Gesundheit achten, bekommen Sie eine Erkältung, die sich zu einer Grippe entwickelt, aus der schnell eine Lungenentzündung wird. Danach gibt es nur noch eine Stufe: den Tod. Ab dem 27. April sind Sie dabei. (CS)

Info: www.diegilde.de

Marvel Trading Card Game

Strategie | Sie stehen auf Comic-Bräute wie Storm, Black Cat und Elektra? Dann sollten Sie einen Blick auf das Marvel Trading Card Game werfen. In dem Karten-basierten Strategietitel bunkern Sie mehr als 800 auf den bekanntesten Marvel-Charakteren beruhende Karten. Sie treten online an oder begaffen im Einzelspieler-Story-Modus detaillierte Szenen aus den Comics, um sich legendäre Marvel-Charaktere wie etwa Spider-Man, X-Men und Ghost Rider zu erspielen. Für die „eindrucksvollen Superhelden-Kämpfe“, die Verleger Konami für Mai 2007 verspricht, kommt das sogenannte „Vs. System“ von Upper Deck zum Einsatz. (MB)

Info: www.konami.de

SPRICH DICH AUS!

Wir haben auf www.pcaction.de gefragt: Spielen Sie World of Warcraft: The Burning Crusade?





STEREO



SURROUND

Unglaublich realistisch

Seit 25 Jahren steht Creative für realistische Surround-Effekte in Spielen, Filmen und Musik. Mit preisgekrönten Audiotechnologien wie Sound Blaster oder X-Fi Xtreme Fidelity setzen wir Standards für Digital Entertainment.

Diese langjährige Erfahrung ist die Basis für die Entwicklung unserer Lautsprecher. Sie liefern beste Performance und hohe Klangtreue und versetzen dich direkt ins Spielgeschehen.

Du willst echten Surround-Klang erleben und deinem Gegner immer einen Schritt voraus sein? Vertraue auf die Lautsprecher von Creative.

Glaube was du hörst.



INSPIRE T6100

Perfektes System für Gaming- und Entertainment-PCs oder Notebooks. Geeignet für den Anschluss an eine Sound Blaster X-Fi Soundkarte.

INSPIRE®
T6100

de.europe.creative.com

Darauf wartest du!

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir präsentieren Ihnen die 40 Titel, die unsere Leser am sehnlichsten auf ihrer Festplatte sehen möchten. Welche Spiele das sind, dürfen Sie selbst bestimmen. Die Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.

1. Crysis



Worum geht es?

Die Erde in naher Zukunft: Ein Asteroid fällt vom Himmel und trifft eine koreanische Inselgruppe. Amerika spielt mal wieder Welt-polizei und entsendet Truppen. Diese kabbeln sich mit den einheimischen, bis alle erkennen, dass der eigentliche Feind aus dem All kommt und Eis über alles legt.

Warum brauchst du es?

Völlig einfach. Wer sich Crysis nicht sofort am Erscheinungstag zu-legt, wird ernsthaft Gefahr laufen, all seine Freunde und nützlichen Bekannten zu verlieren. Warum? Weil es spätestens dann nur noch dieses eine Gesprächsthema gibt. Und wer nicht mitreden kann, vereinsamt und stirbt letztendlich verbittert. Amen.

Was gibt es Neues?

Crytek hat auf der Game Developers Conference ein Video vorgeführt, das eine gewaltige Atomexplosion zeigt. Diese spezielle Szene haben wir zwar nicht auf unserer DVD, dafür aber zwei nicht minder interessante Videos, die die Cry-Engine 2 in Aktion zeigen. Ebenfalls veröffentlicht: erste Bilder zum Crysis-Editor.

Genre: Action-Shooter | Hersteller: EA GAMES | Erscheint: Sommer 2007

2. Hellgate: London



Worum geht es?

Wie der Titel bereits höchst subtil andeutet, öffnet sich in London ein Höllentor und entlässt allerlei fiese Viecher dämonischer Natur in unsere schöne Welt.

Warum brauchst du es?

Weil sich in Hellgate: London alles darum dreht, oben beschriebene Teufelskreaturen mit Macht, Magie und Waffengewalt ins Jenseits zurückzuschicken.

Was gibt es Neues?

Ettliche neue Bilder, von den eines hier zu sehen ist. Das Besondere daran: Erstmals ist darauf die Benutzeroberfläche zu erkennen. Ob diese final ist, lässt sich noch nicht sagen.

Genre: Action-Rollenspiel | Hersteller: Flagship Studios | Erscheint: 2007

3. Half-Life 2: Black/Orange



Worum geht es?

Das Übliche: Die Erde wurde von Aliens überrannt, die gesamte Menschheit versklavt. Ein Mann, in diesem Fall ein Wissenschaftler namens Gordon Freeman, nimmt den Kampf auf.

Warum brauchst du es?

Sowohl die schwarze als auch die orangefarbene Box haben ihren speziellen Reiz. Beide enthalten auf jeden Fall HL 2: Episode Two, Portal und Team Fortress 2. Versprochen!

Was gibt es Neues?

Das ist eine echt idiotische Frage! Schließlich halten Sie eine PC Action in Händen, auf deren Cover ganz groß Half-Life 2. Black steht. Blättern Sie sofort auf Seite 42, dann sei Ihnen vergeben.

Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Valve Software | Erscheint: September 2007

4. Two Worlds



Worum geht es?

Thema des Spiels: die unterschiedliche Sicht von Männern und Frauen auf unsere Welt (daher auch der Titel „Zwei Welten“) und die daraus erwachsenden Konflikte.

Warum brauchst du es?

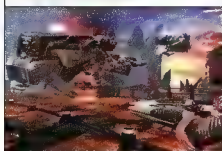
Also gut. Wir geben es zu: Obige Beschreibung ist glatter Unfug. Im Ernst: Two Worlds ist ein äußerst vielversprechendes Rollenspiel, das sogar Oblivion vom Genretröner verdrängen könnte.

Was gibt es Neues?

Wir haben die Entwickler besucht und jede Menge aktueller Infos aus ihnen rausgepresst. Wer sich aus Vorfreude gleich ins Höschen macht, darf schnell auf Seite 58 blättern.

Genre: Rollenspiel | Hersteller: Reality Pump | Erscheint: Mai 2007

5. Unreal Tournament 3



Worum geht es?

Ballern, Stellungen einnehmen, ballern, Fahnen klauen, ballern, Fahrzeuge steuern, ballern, ballern, ballern.

Warum brauchst du es?

Weil es der mit Abstand verheißungsvollste Mehrspieler-Shooter in dieser erlesenen Liste ist und weil *Unreal Tournament* einfach rockt.

Was gibt es Neues?

Die Namensänderung ist mittlerweile ein alter Hut. Aber vielleicht wussten Sie noch nicht, dass man sich jetzt totstellen kann.

5 ▲ (9)	Genre	Ego-Shooter
Hersteller	Epic Games	Erscheint
		2007

8. Alan Wake



Worum geht es?

Ein Krimiautor flüchtet vor der Realität in ein kleines Städtchen und sieht sich plötzlich mit seinen schlimmsten Albträumen konfrontiert.

Warum brauchst du es?

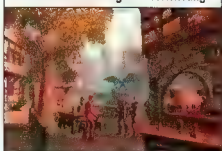
Alan Wake sieht klasse aus und alles, was wir bis jetzt davon gesehen haben, deutet auf ein fantastisches Horror-Erlebnis hin.

Was gibt es Neues?

Das Megaprojekt war Thema eines Vortrags von Produktionsleiter Lasse Seppänen im Rahmen der Game Developers Conference in San Francisco.

8 ▲ (9)	Genre	Action-Adventure
Hersteller	Remedy	Erscheint
		2007

6. Das Schwarze Auge 4: Drakensang



Worum geht es?

Ein Fantasyreich ist in Gefahr und braucht Ihre Hilfe. Der Job ist nicht als Ein-Mann-Show gedacht, deshalb dürfen Sie ein paar Freunde mitbringen.

Warum brauchst du es?

Weil man sich als Kenner der beliebten Pen&Paper-Vorlage im virtuellen Aventurien sofort heimisch fühlt.

Was gibt es Neues?

Ein paar Bilder, die typische Szenen aus Aventurien zeigen, und die unschöne Information, dass *Drakensang* erst Anfang 2008 erscheint.

6 ▲ (9)	Genre	Rollenspiel
Hersteller	Razon Labs	Erscheint
		1. Quartal 2008

9. Bioshock



Worum geht es?

Erforschen Sie die Unterwasserstadt Rapture und finden Sie heraus, welche Katastrophe hier stattgefunden hat.

Warum brauchst du es?

Bioshock ist ein Spiel in der Tradition von *System Shock* und *Deus Ex*. Shooter-Action, kombiniert mit dichter Story und komplexer Spielmechanik.

Was gibt es Neues?

Der Veröffentlichungstermin steht nun endlich fest. Und damit die Tatsache, dass die Freibäder nach dem 24. August sicher leer bleiben.

9 ▲ (16)	Genre	Action-Rollenspiel
Hersteller	Irrational Games	Erscheint
		2. August 2007

7. Der Herr der Ringe Online



Worum geht es?

Basierend auf der Romanvorlage spielen Sie als Hobbit, Elb, Mensch oder Zwerg die Story des ersten Buches nach, parallel zu den Gefährten.

Warum brauchst du es?

Die Schatten von Angmar, so der Untertitel des Spiels, vermischt geschickt vertraute Elemente mit frischen Ideen zu einem stimmigen Ganzen.

Was gibt es Neues?

Die letzte Phase der Beta läuft auf vollen Touren und wir sind für Sie mit dabei. Der anvisierte Veröffentlichungstermin ist nicht in Gefahr.

7 ▲ (12)	Genre	Online-Rollenspiel
Hersteller	Turbine	Erscheint
		24. April 2007

10. Fallout 3



Worum geht es?

Wie die Vorgänger spielt *Fallout 3* in einer Welt, in der Sie mit den Nachwirkungen eines Atomkriegs kämpfen. Es überleben nur die Stärksten.

Warum brauchst du es?

Der Titel spielt in einer postapokalyptischen Welt und nutzt die Gamebryo-Grafik-Engine, die schon *Diluvion* angetrieben hat. Noch Fragen?

Was gibt es Neues?

Lediglich die Info, dass das komplette Team bei Bethesda an diesem Projekt arbeitet und in Kürze erste Ergebnisse vorstellen will.

10 ■ (10)	Genre	Rollenspiel
Hersteller	Bethesda Softworks	Erscheint
		Ende 2007

Die Plätze 11 - 40

Platz	Vorname	Spiel	Entwickler
		Genre	Geplantes Veröffentlichungstermin
11 ▲ (19)	Brothers in Arms: Hell's Highway	Taktik-Shooter	Gearbox Software 2007
12 ▲ (14)	Medal of Honor: Airborne	Ego-Shooter	EA L.A. 2007
13 ■ (13)	Die Siedler 6	Aufbau-Strategie	Blue Byte 3. Quartal 2007
14 ▼ (11)	Sacred 2: Fallen Angel	Action-Rollenspiel	Ascaron Oktober 2007
15 ▲ (16)	Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	3D Realms Winter 2006
16 ▲ (26)	Colin McRae Rally: Dirt	Rennspiel	Codemasters 2. Quartal 2007
17 ■ (17)	John Woo presents Stranglehold	Action	Tiger Hill Ent. 2. Quartal 2007
18 ■ (18)	Enemy Territory: Quake Wars	Mehrspieler-Shooter	Splash Damage 2. Quartal 2007
19 ▲ (22)	The Witcher	Action-Rollenspiel	CD Projekt Sommer 2007
20 ▲ (24)	Spore	Aufbau-Strategie	Maxis 2007
21 ▲ (27)	Halo 2	Ego-Shooter	Bungie Studios 2. Quartal 2007
22 ▲ (26)	Elveon	Action	10tacle Slovakia 2. Quartal 2007
23 ■ (23)	Warhammer Online: Age of Reckoning	Online-Rollenspiel	EA Mythic 4. Quartal 2007
24 ▲ (28)	Loki: Im Bannkreis der Götter	Action-Rollenspiel	Cyande Studio 2. Quartal 2007
25 ▲ (35)	Age of Conan: Hyborian Adventures	Online-Rollenspiel	Funcom Oktober 2007
26 ▲ (33)	Star Trek Online	Online-Rollenspiel	Perpetual Entertainment 2007
27 ▲ (32)	Dragon Age	Rollenspiel	Biosware 2007
28 ▲ (29)	Kane & Lynch: Dead Men	Action	IO Interactive 2. Quartal 2007
29 ▲ (36)	Clive Barker's Jericho	Action	Codemasters 4. Quartal 2007
30 ▲ (31)	Alone in the Dark: Near Death Investigation	Action-Adventure	Eden Games 2007
31 ▲ (40)	Sudden Strike 3	Echtzeit-Strategie	Fireglow 2007
32 ▲ (34)	A Vampire Story	Adventure	Autumn Moon Entertainment 2007
33 ▲ (NEU)	UEFA Champions League 2006-2007	Sportspiel	Electronic Arts 22. März 2007
34 ▲ (39)	Field Ops	Echtzeit-Strategie/Ego-Shooter	Digital Reality 2. Quartal 2007
35 ▲ (NEU)	Frontlines: Fuel of War	Taktik-Shooter	Kaos Studios 4. Quartal 2007
36 ▲ (38)	Chrome 2	Ego-Shooter	Tecland 2007
37 ▲ (NEU)	Timeshift	Ego-Shooter	Saber Interactive 2007
38 ▲ (NEU)	Haze	Ego-Shooter	Free Radical Design 2007
39 ▲ (NEU)	Huxley	Ego-Shooter	Webzen 2007
40 ▲ (NEU)	Chronicles of Spellborn	Online-Rollenspiel	Spellborn Mai 2007

Du fehlst mir!

Der typische PC ACTION-Leser ist erwachsen, mag Action-Spiele und lacht gern über unsere fantastischen Witze. Dennoch scheinen Sie (als typischer PC ACTION-Leser) das aberwitzige Action-Rollenspiel *Overlord* von Codemasters nicht zu mögen. Wie wir darauf kommen? *Overlord* hat nach unserem Vorschaubericht in der Ausgabe 3/2007 gerade mal eine einzige Stimme bekommen. Ein Skandal! Viel zu wenig, wie wir finden. Vielleicht hilft es, wenn wir Ihnen in wenigen Worten erklären, warum wir glauben, dass *Overlord* mehr Bedeutung verdient: Endlich müssen Sie mal nicht den guten, langweiligen 08/15-Helden spielen, der die Prinzessin rettet. Stattdessen dürfen Sie als ultraböser Protagonist mit Ihrer abgefahrenen Horde an Minimonsiern in einer Fantasiewelt die Sau rauslassen. Und jetzt: Klappe zu, Stimme her.



Auf der Lauer



Online-Rollenspiele sind das Genre der Zukunft. Daran besteht seit dem Erfolg von *World of Warcraft* kein Zweifel mehr. Klar, dass deshalb viele Entwickler an derartigen Spielen arbeiten. Einer der interessantesten Vertreter stammt von den *Anarchy Online*-Machern Funcom und hat ein schlagendes Verkaufsargument: Conan, den Barbaren. Der von Autor Robert E. Howardersonene Held und seine Welt bieten eine fantastische Vorlage für ein knallhartes Abenteuer. *Age of Conan* beginnt mit Fokus auf Einzelspieler-Action und entwickelt sich erst nach und nach zu einem Online-Rollenspiel. Haben wir Ihr Interesse geweckt? Dann sorgen Sie gefälligst mit Ihrer Stimme dafür, dass der Titel die Top 10 erobert.

Mitmachen und abgreifen per SMS!

Hardware-Gewinnspiel

SEITE 24

Neuer Monat – neues Glück. Wir hauen mal wieder mächtig auf den Putz und verlosen Preise im Wert von 5.400 Euro. Diesmal gibt es das Joybook R55V.601, Flüssigkristallmonitore und famose Anwendersoftware. Sie wollen eines der Produkte einsacken? Dann beantworten Sie die Frage auf Seite 24 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 30“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 30 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Hardware-05-07“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pccaction.de.



Bounty Bay Online-Gewinnspiel

SEITE 15

Rechtzeitig zum Stapellauf von Frogsters Online-Abenteuer versorgen wir Sie mit schmeckenden Preisen. Gemeinsam mit Frogster verlosen wir sieben *Bounty Bay Online*-Fan-Pakete. Darin befinden sich hübsche T-Shirts, Seesacke und natürlich das PC-Spiel. Wenn Sie einen Preis abstauben möchten, beantworten Sie die Frage auf Seite 15 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 31“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 31 C) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine simple Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Bounty-Bay-Gewinnspiel“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pccaction.de.



Titan Quest/Supreme Commander

SEITE 16

THQ will, dass Sie sich freuen und verlost gemeinsam mit PC ACTION eine zwei Meter große *Titan Quest*-Statue von unglaublichem Wert. Und als ob das nicht genug wäre, legt THQ noch *Supreme Commander*-T-Shirts und Poster obendrauf. Wer einen der attraktiven Preise einheimen will, beantwortet die Frage auf Seite 16 und schickt die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 32“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 32 B) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „THQ-Gewinnspiel“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pccaction.de.



Saitek-Gewinnspiel

SEITE 124

Hier kommt die optimale Ausstattung für Spieler: Die Laser-Maus GM3200 hat eine Abfrage bis zu 3.200 dpi. Bei uns gibt es das Ding sechs Mal gratis. Ferner legt Saitek drei GH50 Surround Headsets bei. Sie müssen eines der Teile besitzen? Dann beantworten Sie rasch die Frage auf Seite 124 und schicken die Lösung als SMS mit dem Schlüsselwort „pca 33“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Lösungsbuchstaben (Beispiel: pca 33 A) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Saitek-Gewinnspiel“, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail mit obigem Kennwort an gewinnspiel@pccaction.de.



Die zock ich am liebsten!

SEITE 97

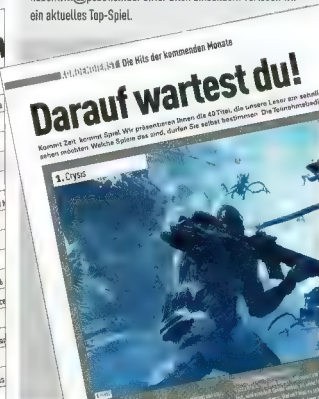
Mit welchem Titel schlagen Sie sich Ihre Wochenenden um die Ohren? Verraten Sie es uns! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 34“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spielertitel (Beispiel: pca 34 *Bauernhof Tycoon*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Spiel des Monats. Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Die zock ich am liebsten“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder senden Sie eine E-Mail an liebling@pccaction.de.



Darauf wartest du!

SEITE 18

Für welches Spiel würden Sie sich in der Gemeinschaftsdusche bücken? Wir sind neugierig und wollen es unbedingt wissen! Senden Sie eine SMS mit dem Schlüsselwort „pca 35“ und darauf folgend ein Leerzeichen und den Spielertitel (Beispiel: pca 35 *Unreal Tournament 3*) an die 82098* (aus Deutschland), 0900 700 800** (aus Österreich) oder 9292*** (aus der Schweiz). Oder schicken Sie eine Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, PC ACTION, Kennwort: „Haben will“, Dr.-Mack-Straße 77, D-90762 Fürth. Oder eine E-Mail an habenwill@pccaction.de. Unter allen Einsendern verlosen wir ein aktuelles Top-Spiel.



* 0,49 EUR/SMS – ALLE NETZE (INKL. 0,12 EUR/SMS VF-D2 TRANSPORTANTEIL);

** 0,50 EUR/SMS; *** SFR 0,70/SMS

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Gewinnberechtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

Die Gewinnspiele werden von den jeweiligen Kooperationspartnern zur Verfügung gestellt.

Daten und Fakten bis zum Abwinken!

- » Alle News
- » Alle Teams, Fahrer und Strecken
- » Spannende Hintergründe
- » Ergebnistabelle zum Selbsteintragen
- » Formel 1-Gewinnspiel
- » Exklusive Fotos
- » Im praktischen Taschenformat



Jetzt überall im Handel
für 3,95 € oder direkt unter
www.media-consulta.com/shop

Eine Publikation von:

MC
MEDIA CONSULTA

RftB

Rush for the Bomb



Von Kennern für Kenner!

Das bombige Add-On zum vielfach preisgekrönten Taktik-Hit "Rush for Berlin" schickt Sie ins Rennen um "die Bombe". Auf Seiten der Alliierten und der Achsenmächte kämpfen Sie sich mit ihren Helden von Norwegen über die Iberische Halbinsel bis auf die Balearen. Freuen Sie sich auf Stormregions neuestes Meisterwerk mit herausragendem Missionsdesign und fetter Grafik.

RFB AWARDS:



85%



sehr gut



Spiel des Monats



85%



87%



91%

ingame screenshot X-01

<http://rftbdeepsilver.com>

Abbildungen vorbehalten



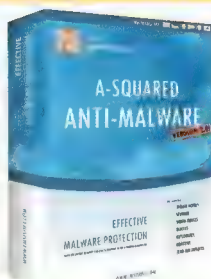
RftB ist ab
27.4. im
Handel erhältlich.



Einmal zum Mitnehmen!

Juhu! Preise im Wert von 5.400 Euro warten auf Sie – und Sie – und Sie! Wie lautet also die Devise? Mitmachen!!! Emsisoft, Pantone und Benq stellen die tollen Produkte zur Verfügung. Diese Verlosung findet in Zusammenarbeit mit unseren Schwesternmagazinen PC Games und PC Games Hardware statt.

Lassen Sie sich nichts entgehen! Zu gewinnen gibt es:



60x
A-squared
Anti-Malware

EMSIISOFT GEHT AUF NUMMER SICHER

Der Sicherheitsspezialist Emsisoft verlost mit der A-squared Anti-Malware einen wirksamen Schutz gegen Trojaner, Spyware, Adware, Würmer, Keylogger, Rootkits und Dialer. Der Clou: Die Software erkennt die Schädlinge, bevor sie etwas anrichten können! A-squared Anti-Malware arbeitet mit Signaturen, analysiert aber auch das Verhalten der Programme.

Gesamtwert: € 1.800,-

PANTONE SORGT FÜR DURCHBLICK

Der kompakte Huey Pro ist der große Bruder des Huey. Mit dem Gerät zur Farbkalibrierung verbessern Sie die Farbtreue und Konsistenz von Flüssigkristallbildschirmen. Außer für Spieler und Fotografen ist das besonders für Anwender interessant, die häufig mit Fotoausdrucken arbeiten. Zusätzlich lassen sich die Helligkeit und der Kontrast regeln.

Gesamtwert: € 1.800,-



10x Huey Pro



1x
Joybook R55V.G01



2x
LCD FP22ZW

Benq

BENQ MACHT SPIELERTRÄUME WAHR

Das Joybook R55V.G01 bietet die Kraft eines Desktop-PCs, ist aber nur 2,8 Kilogramm schwer. Unter der schicken Hülle verbergen sich ein Core-2-Duo-Prozessor und eine GeForce Go 7400 – der 15,4-Zoll-Flüssigkristallbildschirm verfügt über eine gute Reaktionszeit von 16 Millisekunden. Für Ihren heimischen PC legt Benq noch zwei 22-Zoll-Widescreen-Flüssigkristallbildschirme mit einer sehr guten Reaktionszeit von fünf Millisekunden drauf.

Gesamtwert: € 1.800,-

DAS MUSST DU WISSEN!

Um am Gewinnspiel teilnehmen, beantwortest Du:

Wie heißt die Benq-Notebook-Serie, die auch Spieler glücklich macht?

- a) Bookhalter
- b) Book-Marc Brehme
- c) Joybook
- d) Dettlev Buck

Die genaue Teilnahmebedingung findest Du unter Gewinnspielregeln 20. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitwirkende der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA sowie deren Angehörige dürfen nicht teilnehmen. Einsendeschluss ist der 4. Mai 2007.



Klotzen statt
kleckern...

GIGA GAMES MONTAG - FREITAG 22:00

SPIELEN GEHT IMMER.



www.giga.de >>>

GIGA empfangst du über Astra digital 19.
oder über das digitale Kabelnetz Deutschland!



E-SPORT

Für Roman „Roman R.“ Reinhardt und seine Männer vom Counter-Strike-Clan mousesports Platz 13.

»Graum: Messenherhaltung.«

SHG OPEN IN KOPENHAGEN

Dänen zeigen wir's!

Wenn es um 49.000 Euro Preisgeld geht, dann lassen sich die erfolgreichsten deutschen E-Sport-Top-Mannschaften nicht lange bitten und nehmen die Reise nach Kopenhagen auf sich.

TURNIER | Wer im Februar nach Kopenhagen fährt und dabei eine Anreise von über 1.000 Kilometern in Kauf nimmt, braucht einen verdammten guten Grund. Fünf deutschen Counter-Strike-Teams war dieser weite Weg wert, um im Bellacenter in Dänemarks Hauptstadt auf der shgOpen um 49.000 Euro Preisgeld zu spielen. Auch in Counter-Strike Source wurden die deutschen Fahnen hochgehalten, vier Teams spielten die neue Version des Taktik-Shooters. Zudem im Angebot: Call of Duty 2, Enemy Territory und Battlefield 2.

VOR FREUDE

Auf der shgOpen traf sie sich zum ersten Mal in diesem Jahr, die Counter-Strike-Elite Europas. So gab es neben den deutschen Teilnehmern ID Gaming, mTw, mousesports, a-Losers und Alternate aT-Tax große Konkurrenz unter den 127 teilnehmenden virtuellen Schützenvereinen.

Klangvolle Namen wie SK Gaming, fnatic und Begrip Gaming aus Schweden, Team NoA aus Dänemark, Against All Authority aus Frankreich oder der World-Cyber-Games-Sieger des vergangenen Jahres Pentagram aus Polen und Electronic-Sports-World-Cup-Sieger Made in Brazil aus Brasilien sorgten dafür, dass die Liste der Favoriten lang und länger wurde. Ganz vorne mischten natürlich auch die neuen deutschen Teams von mousesports und Alternate aT-Tax mit. Gerade für diejenigen, die im Winter ihre Aufstellung änderten, war die freitägliche Gruppenphase eine willkommene Möglichkeit, sich aufeinander einzustellen und einige Feinabstimmungen an den Taktiken vorzunehmen.

KEINER MACHT IHNEN WAS VOR

Alternate aT-Tax hatte da mit ganz anderen Problemen zu kämpfen. Weil Jan „moon“ Stolle (21) am Freitag verhindert war, kam er planmäßig später in Kopenhagen an. Die erste Partie wurde von den Deutschen nach hinten verlegt. Doch dann änderten die Administratoren des Turniers

ihre Meinung und zwangen aT-Tax, das erste Spiel ohne moon zu bestreiten. Mit nur vier Spielern schafften es Manuel „approx“ Zeitz (19), David „CHEF-KOCH“ Nagel (25), Benjamin „paN“ von Mulert (18) und Roman „roman“ Ausserdorfer

(20), ihren ersten Gegner Yak aus Estland mit 16:8 zu bezwingen. Am Ende der ersten Gruppenphase gab es keine Überraschungen. Alle Favoriten und die deutschen Teilnehmer gewannen ihre Gruppen und zogen in das Hauptturnier ein, in dem es im Double-Elimination-Modus (wer ein Spiel verliert, hat im Lower Bracket eine zweite Chance) mit 64 Teilnehmern weiterging. Doch auch die Ausgeschiedenen, darunter viele dänische Teams, durften weiterspielen und konnten im B-Turnier mitmischen.

DER LETZTE TAG

Während in der ersten Runde noch keine namhaften Gegner auf die Deutschen warteten, hatte mTw in der zweiten Runde bereits ernsthafte Probleme und rutschte nach der Niederlage gegen die Schweden von Volt Gaming ins Lower Bracket. Auch hier war überraschend schnell Schluss und mTw platzierte sich nur unter den ersten 33. Besser machten es a-Losers und mousesports, die einen geteilten 13. Rang erreichten. ID Gaming und aT-Tax schafften es immerhin auf einen geteilten neunten Platz. Überraschend in Form waren an diesem Wochenende Made in Brazil (MIBR). In einem unglaublichen Finale unterlagen die Polen von Pentagram dem brasilianischen MIBR auf zwei Karten (de_inferno 16:7, de_nuke 16:14). Bereits auf der Ceibit gibt es ein Wiedersehen während der dort ausgespielten World Cyber Games Samsung Euro Championship und des Finals der ESL Extreme Masters. Ob die Schweden erneut den Kürzeren ziehen werden? Wir sind voraussichtlich vor Ort, um davon zu berichten.

Info: www.shgopen.com

Gerit Uhls

Foto: reuterphoto

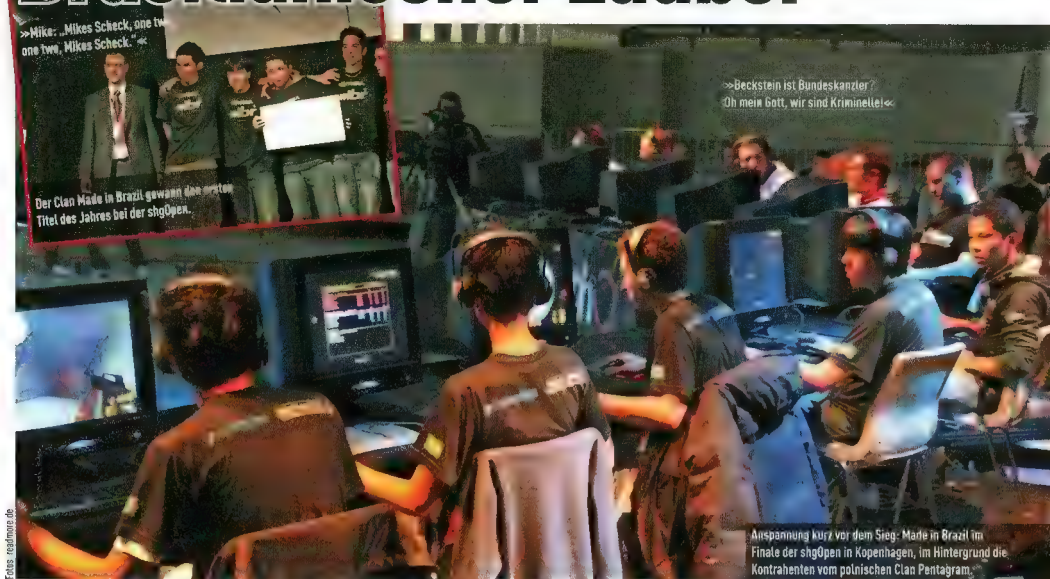


»War vor der Zerstörung ihres Heimatplaneten Alderaan noch gut drauf: Prinzessin Leia.«

Thelma „Dumeni“ Lundie und Sofi „Sofie“ Bystrom von Les Seules sind die erfolgreichsten französischen Counter-Strike-Spielerinnen.

CLANVORSTELLUNG: MADE IN BRAZIL

Brasilianischer Zauber



Nicht alle Brasilianer hängen lässig am Strand ab – einige verbringen ihre Zeit lieber vor dem Rechner und werden so zu Berühmtheiten.

CLAN | Was macht eine Handvoll Brasilianer in Kopenhagen, der Hauptstadt Dänemarks, oder im für sie arktisch kalten Stockholm in Schweden? Mit den typisch brasilianischen Sportarten haben sie nichts zu tun, weder Fußball noch Beachvolleyball wollen sie hier spielen. Nein, sie sind die besten brasilianischen Spieler des Taktik-Shooters *Counter-Strike* und erobern Skandinavien. Ausgerechnet die nordeuropäischen Länder, in denen die besten Teams der Welt zu Hause sind. Anstatt in Rio de Janeiro zu studieren, einem Beruf nachzugehen oder einfach nur an der Copacabana zu liegen und die Sonne zu genießen, halten sie sich fernab der Heimat in Internetcafés auf und trainieren für den ersten Höhepunkt des Jahres: das Netzwerk-Turnier shgOpen in Dänemark. Mehrere Monate sind sie nicht zu Hause, reisen um die Welt und spielen ihr Lieblingsspiel *Counter-Strike*. Sie, das sind die fünf Spieler des Clans Made in Brazil. Renato „nak“ Nakano (19), Bruno „bruno“ Ono (20), Lincoln „fnx“ Lau (17), Raphael „cogu“ Camargo und Bruno „bit“ Lima (16) sind die besten Spieler Brasiliens und katalpultierten sich durch Leistungen im vergangenen halben Jahr in die Stammformation von Made in Brazil (MIBR).

ERFOLG KOMMT NICHT VON ALLEIN

Der brasilianische Clan gehörte zwar schon seit einigen Jahren zu den Top-Mannschaften: Gewinnen konnten sie aber nie, zu stark war die Konkurrenz aus Schweden und den USA. Erst im letzten Sommer schafften die Südamerika-

ner den großen Durchbruch und gewannen in Paris überraschend den Electronic Sports World Cup, eines der größten Turniere der Welt. Weder Deutschlands Vorzeigeteam Alternate aTTaX noch der schwedische Favorit fnatic konnten MIBR damals stoppen. Doch anschließend fehlte dem ESWC-Sieger die Motivation und ein Umbruch war nötig: Mit Bruno „bit“ Lima wurde ein sehr junger Spieler verpflichtet, der nun zu den wichtigsten Stützen des Teams gehört.

EINE FRAGE DER TAKTIK

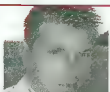
Kapitän und Taktiker bei den Brasilianern ist der 21-jährige cogu. Experten sehen in ihm den besten Scharfschützen-Spieler der Welt. Bei der Planung von neuen Strategien bekommt cogu Unterstützung eines Freundes: Johan „vesslan“ Ryman war selbst mehrere Jahre internationaler Top-Spieler. Heute ist er derjenige, der cogu auf Fehler hinweist und ihm Tipps für die Spielweise gibt. „Die grundsätzlichen Dinge, die Einstellung und die Mentalität sind besonders wichtig“, sagt vesslan. „Hierbei versuche ich, die Jungs, so gut es geht, zu unterstützen.“ Auf der shgOpen waren diese Tipps Gold wert, fast nach jeder Runde sprachen cogu und vesslan über das Geschehene. Made in Brazil war das beste Team des Wochenendes und gewann im Finale gegen Pentagram zwei Karten. Als Nächstes werden die Brasilianer nun in Schweden trainieren und einige Turniere spielen. Danach fliegen sie zurück in ihre Heimat, wo sie eine Pause machen. Im Frühsommer aber geht es dann weiter. Dann bereitet sich das Team in Europa auf die Titelverteidigung des Electronic Sports World Cup vor.

Info: www.mibr.com



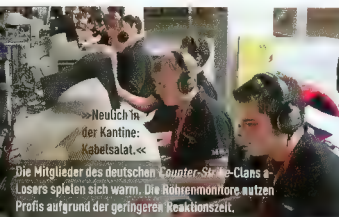
Gerriet Ohls

Netzwerk-Partys und Online-Spiele rulen, wie es neudeutsch heißt. Was geht wo wie ab? Unser Experte Gerriet Ohls weiß es. Und das Beste: Er verrät es Ihnen!



GERRIET
OHL
Online-Fachmann
datawave@readmore.de

„Auf der Cebit war ich mir lange Zeit nicht sicher, wen ich interessanter finde: Die Messe oder die Frauen? Die Partys haben die Sache dann entschieden.“



Die Mitglieder des deutschen Counter-Strike-Clans a-Losers spielen sich warm. Die Rohrenmonitore nutzen Profis aufgrund der geringeren Reaktionszeit.

A-LOSERS: DRITTER IN DER POWERDEFF LEAGUE

E-SPORT | Bevor die Pro-Series-Saison der ESL begann, wurde die von schwedischen Organisatoren durchgeführte Powerdeff League im Internet gespielt. Auch wenn es nicht um große Summen Preisgeld ging, nutzten zwei deutsche Counter-Strike-Mannschaften die Chance, sich auf die neue Saison der deutschen Elite-Liga (Start im März) vorzubereiten. pod virtual gaming und das neue Team der a-Losers nahmen

den Wettkampf gegen zehn Teams aus Schweden, Norwegen, Dänemark und den Niederlanden an. Während pod nur den neunten Platz erreichte, gelang es den a-Losers, in die Playoffs zu kommen. Hier reichte es für das neue Team um Markus „crash“ Esser (20) immerhin zu einem dritten Platz. Die nächste Saison der Powerdeff League ist bereits in Planung. (60)

Info: www.powerdeff.com

PC ACTION schlägt Sie in... Pro Evolution Soccer 6

Da unsere erste PES 6-Runde großen Anklang fand, wiederholten wir im Februar die Leser-Herausforderung. Diesmal kriegten wir aber auf den Sack. Natürlich ließen wir unsere Leser aus Sympathie gewinnen.



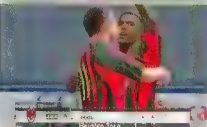
0:1

Bei der Partie Real Madrid gegen Manchester United (Leser Plasm) dominierte Ciszewski großenteils, wurde aber beim Stand von 3:2 durch zwei Blitzziele von C. Ronaldo und Rooney völlig aus der Fassung gebracht.



0:1

Als Nächster holte sich Kollege Wallner seine Klatsche ab. Mit Brasilien unterlag er PC ACTION-Leser Akatosh (England) knapp, ebenfalls wegen zwei unverschämter Tore in der Schlussphase des Spiels. Es war wie verhext! 4:3 verloren.



1:0

Endlich: Christian Gührth sorgte gegen Arakon für eine famose 4:0-Halbzeitführung, die er mit Ach und Krach über den Schlusspfiff mit 4:3 rettete. Wir geben zu Protokoll: Unsere Leser sind verdammte gut!

ENDSTAND PC ACTION-Redaktion

1:2

PC ACTION-Leser



Robert „RobbaN“ Dahlström spielt sich auf seiner Lieblings-Counter-Strike-Karte „train“ ein.

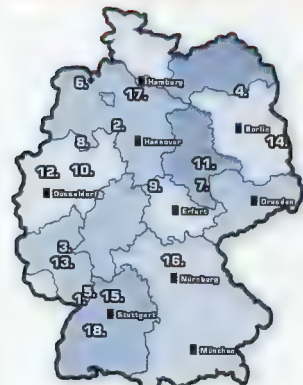
SK GAMING WIEDER DA!

E-SPORT | Fast schon wurden sie abgeschieden, die neuen Spieler des schwedischen Counter-Strike-Teams SK Gaming. Die letzte Saison verkorkst, der Auftakt auf der shgOpen in Dänemark unter den Erwartungen, doch Anfang März dann das erste Erfolgserlebnis: Im Qualifikationsturnier in Stockholm setzte sich das Team um Neuzugang Robert „RobbaN“ Dahlström gegen die zwei großen schwedischen Konkurrenten Ninjas in Pyjamas und fnatic durch und löste damit das Ticket zur Samsung Euro Championship auf der Cebit in Hannover (ein ausführlicher Bericht hierzu folgt voraussichtlich in der nächsten Ausgabe). (60)

Info: www.sk-gaming.com

DA MUSST DU HIN! TERMINE DER HEISSESTEN NETZWERKE FEN

PARTY	DATUM	PLZ/ORT	TEILN.	WWVL	ANM. STATUS	URL
DEUTSCHLAND						
1 LANkreis 7	23.03.2007	76275 Ettlingen	256	✓	■	www.lankreis.net
2 Gamesession Hannover	30.03.2007	30827 Garbsen	420	✓	■	www.gsh-tan.com
3 LANestaste Phase VIII	06.04.2007	45385 Ruesheim	200	✓	■	www.lanestaste.org
4 Lan-4-25	06.04.2007	16798 Furstenberg/Havel	400	✓	■	www.lan-4-25.de
5 Conventyon-X-Treme 9	06.04.2007	76689 Karlsdorf	504	✓	■	www.convention-x-treme.de
6 LANAs - Easter Combat 7	06.04.2007	26314 Varel	300	✓	■	www.lan4a.de
7 CyberLAN session	06.04.2007	06435 Scheidegg	240	✓	■	www.cyberlanworkgroup.de
8 The Summit VIII	13.04.2007	49074 Osentrück	1218	✓	■	www.the-summit.de
9 fire.camp - Phoenix	20.04.2007	99713 Straußberg	432	✓	■	www.fire-camp.de
10 Boerde LAN 15% vol.	04.05.2007	59409 Anrochte	600	✓	■	www.boerde-lan.de
11 LANation Vol. 12	04.05.2007	06846 Dessau	300	✓	■	www.lanation.de
12 B-K Nightlife	18.05.2007	44627 Herne	500	✓	■	www.bk-nightlife.de
13 BKK #4	18.05.2007	55543 Bad Kreuznach	501	✓	■	www.bkkx.de
14 Leaving the Realy Part 12	18.05.2007	15234 Frankfurt/Oder	400	✓	■	www.rgto-eu.de
15 High Power LAN 4	01.06.2007	74719 Untergruppenbach	240	✓	■	www.hipower-lan.de
16 *wildcard LAN	01.06.2007	91320 Lohrmanstadt	504	✓	■	www.wildcard-lan.de
17 MultiMadness 30	15.06.2007	21220 Sevela-Maschen	248	✓	■	www.multimadness.de
18 LANrena	06.07.2007	72149 Neustetten	528	✓	■	www.lanrena.de
ÖSTERREICH						
Gigantia #1	05.04.2007	1230 Wien	200	✓	■	www.gigantia.at
Frag Master LAN Event	06.04.2007	9560 Stadtsaal Feldkirchen	300	✓	■	www.fragmasterlan.at
SCHWEIZ						
Lan 4 You, a lan to be	12.04.2007	3150 Schwarzenburg	200	✓	■	www.lan4you.ch
bytewarx reloaded	13.04.2007	5330 Bad Zurzach	300	✓	■	www.bytewarx.ch
Special Night-Lan	20.07.2007	3000 Bern	1500	✓	■	www.special-night-lan.net



Mithilfe der LAN4Karte finden selbst Orientierungsleppen die LAN-Party ihrer Wahl. Nachfolgend die heißesten Zucker-Feten für die nächsten Monate.

Sprechen. Surfen. Spielen.

Das Power Paket von Arcor.



- ✓ DSL-Flatrate
- ✓ 6000er Bandbreite
- ✓ inkl. Fastpath
- ✓ Telefon-Flatrate
ins dt. Festnetz
- ✓ inkl. Grundgebühren

Jetzt:
inklusive EA Game!
EA Sports FIFA 07



- Ausland ab 4,5 Ct./Min.,
Mobilfunk ab 14,9 Ct./Min.
- 24 Monate Vertragslaufzeit
- Rechnung online
- Hardware-Versand: 9,95 €
- Call by Call und Preselection
ausgeschlossen
- Verfügbarkeit prüfen unter
www.arcor.de/powerpaket

Jetzt kostenlos einsteigen:

www.arcor.de/powerpaket
oder unter 0800 / 00 05 355

ARCOR

Telekommunikationspartner der ESBL

LESERBRIEFE

Menschenskind!

Politiker wollen den Jugendschutz in Deutschland verbessern. Wir haben die Lösung.

Jugendschutz. Mittlerweile geht mir das Thema ein bisschen auf die Ostereier. Damit sich endlich kein Mensch, Beckstein oder Stoiber mehr sorgen muss, dass ein Dreijähriger nach einer Partie *Final Fantasy* mit der Kettensäge irgendwelche asiatischen Jungfrauen zu tranchieren wünscht, werde ich nun und an dieser Stelle die Lösung aller Probleme vorstellen. Sie heißt: Omron. Gut, das klingt ein bisschen wie eine Geschlechtskrankheit, es handelt sich aber um eine japanische Firma, die 2008 ein Gesichtserkennungssystem mit Digitalkamera auf den Markt bringen möchte. Dieses soll in der Lage sein, Menschen anhand von Knochenstruktur, Falten und Tränensäcken auf ihre Volljährigkeit zu prüfen, damit beispielsweise Jugendliche an Getränkeautomaten keine Alkoholika erhalten. Das könnte man doch auch prima bei Verkauf von Computerspielen einsetzen? Problem gelöst, alles klar, Herr Professor Dr. Fränkel, hier Ihr Honorar in Höhe von drei Millionen Euro, vielen Dank. Hm. Wenn ich drüber nachdenke, könnte die Sache ein paar Häkchen haben. Momentan schafft die Maschine

eine Erkennungsrate von 90,6 Prozent. Ich stelle mir gerade vor, wie die 32-jährige Milchbubi-Gedächtniskalkleiste Leonardo DiCaprio zu Woolworth geht, um sich S.T.A.L.K.E.R. aus dem Automaten zu ziehen, letztendlich aber bedröppelt mit *Schweinchen Wilbur* und seine Freunde wieder rauskommt. In Schulen würde der Schwarzmarkt blühen, wobei Zwölfjährige nicht mehr die Nacktaufnahmen ihrer 16-jährigen Schwester verticken, sondern Fotos von Oma Dorothee, um mit deren Bilder vor dem Erkennungsgerät herumzuwedeln und so zu überlisten. Vorstellbar wäre auch, dass gewiefte und handwerklich geschickte Grundschüler auf dem Pausenhof Verkaufsstände errichten, um falsche Bärte feilzubieten, die sie aus dem gerupften Fell ihrer bemitleidenswerten Goldhamster häkeln. Dreikäsehochs mit künstlerischer Begabung reicht natürlich ein dicker Edding. Abgesehen davon will ich gar nicht wissen, wie viele Millionen unfreiwillige Antialkoholiker bei einer 90-prozentigen Erkennungsquote mürrisch in Deutschland herumtappen und vor allem, wie viele besoffene Kinder durch die Gegend torkeln. Im Fall der weiblichen Bevölkerung hätte ich eine Lösung:

Der Altersschätzcomputer müsste auf Orangenhauterkennung umschulen. Wir wissen ja, welche Krater und was für eine Verwüstung allgemein die Schwerkraft bei Frauen hinterlässt – und ab 18 geht's bekanntlich brutal bergab. Man müsste dann nur irgendwie verhindern, dass Damen wie „uns Angie“ Schnaps oder Spiele kaufen wollen. Denn deren Rückansicht hält kein Schwein und hielte erst recht keine Kamera aus, sodass die Bundesmerkel noch mehr wirtschaftlichen Schaden anrichten würde als sie es ohnehin schon kraft ihres Amtes tut. Okay, ich gebe zu, es bleibt schwierig. Bleiben mir zum Schluss zwei Anmerkungen: 1. Um blöden Fragen vorzubeugen, ja, das auf dem Bild links bin zwei Mal ich und es ist erschütternd, was aus Kindern werden kann. 2. Schönes Leben noch!

Ihr Harald Fränkel



EXTRABLATT!

Ich bin schon seit längerem Abonnent eures Magazins und sehe mich durch die aktuelle Ausgabe (4/2007) wieder einmal gezwungen, euch einen Leserbrief zu schreiben! Einerseits habt ihr euch durch eine endlich mit dem Inhalt bedruckte DVD-Hülle verbessert, andererseits habt ihr euch durch die neue Rubrik Extra, in der ihr über Filme, Musik und Konsolenspiele berichtet, deutlich verschlechtert. Ihr solltet euch des Öfteren mal den Titel eures Heftes in Erinnerung rufen, denn ihr heißt nicht Mischmasch Action oder so ähnlich, sondern PC ACTION, und so sollte es auch bleiben! [...]

STEFAN BRANSKE, BISCHOFMAIS

Vielen Dank für die Kritik. Um angemessen reagieren zu können, sammeln wir momentan sämtliche Beschwerden. Mehrere auf einmal ignorieren geht dann einfach schneller.

WER SUCHET ...

Hi, ich wollt mal fragen, wo auf eurer DVD is' War Rock? Oder ist das auf der Ab-18-DVD?

TOBI RUSCH, PER E-MAIL

Quatsch. Dass sich *War Rock* lediglich auf der Ab-18-DVD befindet, haben wir natürlich nur deshalb überall ins Heft geschrieben, weil wir am Ende der Produktion zufällig noch die Buchstaben und Ziffern N, u, r, a, u, f, d, e, r, A, b, 1, 8, D, V und D übrig hatten und aufbrauchen wollten.

FRAUENFEINDLICH

Eure Zeitschrift ist mir echt zu frauenfeindlich, als ich mir letztes mit eurer Zeitschrift den Arsch abgewischt habe, habe ich mich am Papier geschnitten. Und deshalb möchte ich euch bitten,

von nun an entweder weniger frauenfeindlich zu sein oder euer Schundblatt nächstens auf Klopapier zu drucken.

MARITA HENNING,
PER E-MAIL

**VORSICHT
BISSIGER
REDAKTEUR**

Es tut uns leid! Wir konnten wirklich nicht damit rechnen, dass jemand zu blöd ist, sich den Hintern abzuwischen. Schließlich ist unser Magazin gar nicht für Frauen gedacht.

VERLETZUNGSGEFAHR

Als ich heute meine neue PCA in der Hand hielt und aufgeschlagen hatte, musste ich feststellen, dass es eine neue Verpackung für die DVD gibt. Auf dieser steht hinten schon der gesamte Inhalt der DVD drauf. Aber wo bleibt da der Bastelspaß? Warum darf ich nicht mehr ausschneiden und aufkleben? Haben sich dabei zu viele Leser verletzt?

MATTHIAS BIERWIRTH, PER E-MAIL

Nein. Nur Leserinnen (frag mal Marita).

KLEIDER MACHEN LEUTE

Hi, besten, besten Dank für das Killerspiele-Spieler-T-Shirt. Endlich mal ein Kleidungsstück nach meinem Geschmack. Und auch noch schwarz! Saugelig. Jetzt kann ich meinem Protest öffentlich Ausdruck verleihen, ohne gleich wild um mich balierend in irgendwelche öffentlichen Lehrinrichtungen einzudringen. Jetzt kann ich mich niveauvoll als potenzieller Amokläufer outen, ohne jemandem zu nahe oder auf die Füße zu treten. [...] Ich persönlich trage

dieses Teil jetzt Tag und Nacht, auch beim Sex, damit meine Freundin nicht vergisst, wofür wir vögeln (für eine neue Generation von Politikern, die sich Neuerungen öffnen und selbstreflexiv über Urteile nachdenken, BEVOR sie sie fällen) und auch beim Duschen bleibt's an, das garantiert, dass das geistige Shirt von allen nicht anfängt zu müffeln. Ich kann mich nur vor euch und dieser Aktion verbeugen, ich persönlich find's ab-

solut genial. PCA-Team, ihr seid die Geisten! DANKESCHÖN!

JOHANNES LANGE,
PER E-MAIL

Super, dass deine Freundin endlich weiß, warum sie mit dir vögelt.

GANZ SCHÖN WAISE

Die komischen Politiker aus Bayern wollen ja Killerspiele komplett verbieten, also die, die sie für Jugendliche zugänglich machen, derb hart bestafen. Ich hab CS:S auf'm Rechner und zocke es auch regelmäßig. [...] Wenn ich es bis zur Verschärfung der Gesetze nicht vom Rechner habe, müsste mein/e Erziehungsberechtigte/r dann mit einer Freiheitsstrafe rechnen? [...]

TOM-CHRISTOPHER WILLEMS, PER E-MAIL

Ach Tom, in der Pubertät hat man halt mal Ärger mit den Eltern, fahr doch nicht gleich derartige Geschütze auf.

HARALD WILL 'NE FRAU

Servus, habt ihr endlich meine Verbesserungsvorschläge umgesetzt (Cover zum Ausschneiden für Spielebeigaben). Da das anscheinend so gut klappt, habe ich gleich die nächsten für euch. 1. Da euch bekanntermaßen die Killerspielebeate genauso nervt wie mich und die Zensurmaßnahmen bei PC Spielen ja schon bizarre Züge zeigen, bin ich dafür, dass ihr geschnittene Spiele mit Punktabzug bei den Bewertungen bestraft und auch genau auf die Zensur hinweist. 2. Das Teufelsgesicht bei Spielebeigaben dürft ihr ruhig noch etwas ausbauen. Die sind wirklich gut. 3. Strengt euch mal bei den Spielebeigaben etwas mehr an. Dass ihr mit euren Schwesternmagazinen die Softwarebeigaben austauscht, ist noch einigermaßen nachvollziehbar, aber ihr habt manchmal einfach nur Schrott wiederverwertet oder die Spiele sind sowieso kostenlos zu beziehen, weil schlecht oder nicht mehr populär, oder, oder, oder. Gothic war mal eine Ausnahme, aber das hatte ich schon.



Mit Interesse und Aufmerksamkeit las ich ihren Artikel über das Spiel Ghost Recon Advanced Warfighter 2 in der PCA 4/2007. Allgemein abgekürzt GRAW 2, alles klar? Noch mal: GRAW 2 (!). Als ich auf Seite 53 dann GRAW 2 las, dachte ich: Na okay, Druckfehler. Im Kasten rechts oben las ich dann wieder GRAW 2 und -oje - im Kasten rechts unten gleich noch mal. Jetzt frag ich mich, ob das Spiel einen anderen Namen gekriegt hat. Z. B. Ghost Warfighter Advanced Recon 2 oder Ghost Wecon Advanced Warfighter 2 oder Gut Woliner Arbeit Reichlich 2. Oder ob bei euch ein paar Leute einfach nur ein bisschen blind sind? Na ja, vielleicht kommt ihr einfach mit langen oder komplizierten Wortkombinationen nicht klar. Kein Wunder, dass ihr den Namen Lukasz Ciszewski für so kompliziert haltet, dass er ständig verhöhnepipelt wird. Ich find den ganz normal (den Namen mein ich).

JÜRGEN WOJTYCIA, RAVENSBURG

Logisch kommt Ihnen der normal vor, Herr Wojhaarspalterczka, Sie sind ja Ciszungenbrecherisik Bruder im Geiste und haben Ihren Namen auch beim Glücksrad gewonnen. Zum Thema: Ja, Ralph Woliner hat versagt. Und ja, das hört er von seiner Frau dauernd, aber im vorliegenden Fall waren unsere Leser betroffen und das stört! Das Spiel heißt abgekürzt nicht GRAW 2, sondern GRAW 2. GRAW ist eine psychopathische US-Trash-Metal-Band, die während ihrer Bühnenshows mit Kunstblut, -sperma und künstlichem Erbrochenen hantiert. Nett. Trotzdem griffen wir den Vorschlag unseres Lesers Markus Schwab auf und schickten Woliner zur Strafe mit einer Gruppe von Panflötenvergewaltigern aus Peru zu einem Auftritt in die Nürnberger Fußgängerzone. Weil unser Hobbymusikurs eine Pfeife ist, durfte er aber nur Blockflöte spielen, damit er sich richtig schämt. Es war sehr, sehr lustig - für uns jedenfalls.

UND DIE SIND AUCH DOOF!

MITARBEITER
Alexander Frank

VERGEHEN

Schrieb in unserer Film-Rubrik, dass Saw 3 nicht geschnitten sei und faselte von einer Trilogie, obwohl bereits der vierte Teil in der Mache ist. Damit unser Deppen-Kollege spürt, wie unangenehm eine Beschneidung sein kann, griffen wir zu entsprechenden Maßnahmen. Herr Frank sollte sich alles gut einprägen, deshalb sorgten wir dafür, dass der Chirurg die Betäubung weglässt und die Zirkumzision mit einem Plastikklöffel ausführt. Der Kollege kam ganz gut weg, nach nur knapp sieben Stunden war alles vorbei (inklusive des Nähens).

Jürgen Krauß

Unser freier Mitarbeiter verteilte im Artikel zu Crysis auf Seite 18 die Handlung des Spiels kurzerhand von der Südsee in die Karibik. Na ja, fast richtig! Die Karibik (im westlichen Teil des atlantischen Ozeans) ist ja sozusagen bei der Südsee (südwestlicher pazifischer Ozean) „umme Ecke“. Um seine geografischen Kenntnisse aufzufrischen, luden wir Krauß zum Nackt-Schlammkuchen ein und gaben vor, dass wir ihm eine Südsee Schönheit spendieren. Die 187 Kilos schwere Metzgereifachverkäuferin von der Nordsee („Oh, du habst mir wohl was verwechselt, sorry!“) machte seine Muskulatur mittels einer Massage derart locker, dass sie sich von den Knochen löste. Durch eine Hauttransplantation (Spenden war freundlicherweise Alexander Frank, siehe Abschnitt oben) konnte wenigstens die Nase einigermaßen authentisch wiederhergestellt werden.

ANTRAGSTELLER
Michael Weigand

Oliver Lochner

PC ACTION BESORGT'S EUCH!

KÜHLER GRILLEN

Diese Ausgabe zeigen wir Ihnen bei PC ACTION kocht, wie Sie hardcoremäßig grillen, und zwar an der frischen Luft, trotz der kühlen Jahreszeit. In der Retro-Rubrik PC ACTION spielt zeigt der alte Sack Ralph Wollner indes seinem Jungspund-Kollegen Lukasz Ciszewski, wo bei Minestorm der Hammer hängt. Die beiden ballern auf der Vectrex-Konsole, die 1982 auf den Markt kam.

AUF DVD
PC-ACTION-TV



Schulpraktikantenführer aus der Spraydose. <<



TROTTEL DES MONATS

TITELVERTEIDIGUNG

Hallo, letzte Ausgabe habe ich schon einen vermeintlichen Fehler gemeldet wurde aber dann als Trottel des Monats abgedruckt... Dieses Mal bin ich mir sicher ich liege nicht falsch. Also, denn ersten Fehler den ich entdeckt habe ist auf Seite 126, bei den Cheats zu „Gothic 2 Gold Edition“. Bei dem cheat `Itar_orebaron_addon` steht bei der Wirkung Rüstung der Erzbarons, wenn ich mich nicht täusche müsste da doch Rüstung des Erzbarons stehen. Also zu dem nächsten Fehler. Auf Seite 116 zu dem Bericht über den Half-Life 2 Mod `Insects Infestation`, steht bei der Zusammenfassung das der Mod auf der DVD sein soll, nur leider habe ich es nicht gefunden (ja, ich habe auf BEIDEN

Seiten der WENDE-DVD geschaut). Auf Seite 7 wird dieser Mod auch nirgends erwähnt... Und jetzt die nächsten beiden Fehler. Bei den Grafikarten-Tipps auf Seite 134, steht das auf der DVD die aktuellen Treiber zu Redaktionschluss sind und, dass das Foreware-Unlocker-Programm auch drauf sei. Beide habe ich auch nicht gefunden (ja, hier habe ich auch auf BEIDEN Seiten der WENDE-DVD geschaut), und sie werden ebenfalls nirgends auf Seite 7 erwähnt... Ach ja, dieses Mal werde ich nicht unter Trottel des Monats stehen!!! HAHAHA

LUKAS BODENSTORFER, PER E-MAIL

Denkfehler!

4. Ich will, dass mein Ab-18-Abo in Zukunft von einer drallen Blondine **PERSONLICH** übergeben wird, bekleidet nur mit dem Magazin.

HARALD PRASSL, PER E-MAIL

Okay, wir machen das mit deiner fetten Briefträgerin klar.

MÄNNERFANTASIE

Nun stand ich da, direkt vor dem PC ACTION-Gebäude. Hoch oben prangte eine Fränkel-Statue. Ich betrat den Haupteingang. Ging den langen Gang entlang, an den Wänden waren Poster von nackten Frauen. Eine weißliche Flüssigkeit war im Gang verteilt. [...] Ich kam zu einem Aufzug und fuhr in den Keller. Was ich vorfand, bestätigte meine Vorstellungen. Ich stand in einer Art Gefängnis für Fränkels Sklavinnen, an die Wand gekettet, mit der Aufschrift: „MEINS!“

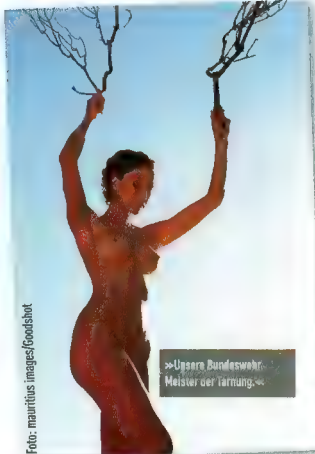


Foto: mauritius images/foodshot

»Unsere Bundeswehr-Meister der Tarnung.«

Ich ging wieder zurück zum Aufzug und fuhr in den ersten Stock. Die Aufzugtür öffnete sich und mir ergab sich der Blick der Redaktion. Lenhardt machte seine Runde, überprüfte, ob jeder seiner Arbeit nachging. [...] Hesse, der wie immer versuchte, die Bilder von Fränkels PC auf seinen zu kopieren, scheiterte, als Fränkels Antiklauprogramm sofort Hesses PC in Flammen aufgehen ließ. Daneben stand Wollner noch am Pranger. Man hatte ihn wohl vergessen, doch zum Glück kümmerte sich Fischer wie eine Mutter um ihn und fütterte Wollner mit den Überresten des letzten Heftes. Ciszewski, Blumenthal und Gürnth hatten wohl nicht verstanden, dass mit „Gothic“ ein PC-Spiel gemeint war, rannten in schwarzer Kluft rum. [...] Während Frank noch vom Tschernobyl-Trip aufgrund verdächtigen Leuchtens wieder nach Tschernobyl zurückgeschickt wurde, um als Monster für S.T.A.L.K.E.R. zu dienen. Brehme und Bertits nutzten dies und fingen an, auf Fränkel zu schießen. Als Brehme am Ende bemerkte, dass man im echten Leben keinen Ghostchat nutzen kann, war es bereits zu spät und er sprang von einer Klippe. Bertits, voller Schock, lief Amok, und da die gesamte Redaktion Spiele auf den Testrechner hatte, wurden PC-Spiele verboten. Vielen Dank!

DANY RUHNKE, PER E-MAIL

Diese Mail zeigt sehr schön, warum die geschlossene Psychiatrie unserer Ansicht nach keinen E-Mail-Anschluss haben sollte.

HILF, LOS!

Hättet ihr vielleicht die Erscheinungstermine und ein paar hilfreiche Informationen [...] zu den folgenden Spielen: *Command & Conquer 3: Tiberium Wars*, *Halo 2*, *Crysis*. Vielleicht währt ihr ja so freundlich und würdet mir diese zuschicken.

MARC JONAS, LEIPZIG

Wir verstehen das jetzt einfach mal als Abobestellung.

LESERBRIEF DES MONATS

Liebe Harald Fränkel, ich bin sehr oft in Foren unterwegs und immer häufiger kommt es vor, dass dieser Bunny in Signaturen auftaucht.

(\)
(O.o)
(> <)

This is Bunny. Copy Bunny into your signature to help him on his way to world domination

Früher dachte ich: „Viel Glück, du kleiner Scheißer. Im Internet gibt es auch Jäger.“ Aber langsam macht mir das Sorgen, sein Gerede von der Welterbschaft, weil, wie schon gesagt, dieser Bunny bei jedem 08/15-Forenmitglied in der Signatur zu finden ist. Um Bunny einen gewaltigen Tiefschlag zu verpassen, hab ich mir etwas Grauenhaftes ausgedacht. Druckt Bunny ab! Das ist die schlimmste Demütigung, die man ihm antun kann! [...] Dann wird nur noch in den Signaturen stehen: R.I.P. Bunny, jämmerliches PCA-Maskottchen! [...] Viel Spaß in der Hölle, Bunny! P.S.: Nein, Fränkels Anrede ist kein Tippfehler :D

CHRISTIAN BECKER, PER E-MAIL



RADSCHLAG

Es ist ja gerade Saure-Gurken Zeit, was Ego-Shooter betrifft. Der letzte wirklich gute Shooter ist schon Ewigkeiten her. [...] Kürzlich habe ich eher als Experiment das Spiel Marine Heavy Gunner Vietnam gekauft. 5 Euro Neupreis, ich erwartete Trash. Das Spiel hat sich aber als nette Überraschung entpuppt: acht Stunden treibende Shooter-Action mit fantastischer Musikantermalung. Wieso testet ihr so was nicht? [...] Stattdessen gibt's neuerdings CD- und Filmbesprechungen. Das ist nicht euer Gebiet! Auch die Speedgaming-Reportage war totale Platzverschwendung. Mal ehrlich, diese Speedgaming-Typen kriegen doch entweder keine Ollie, haben ein Rad ab oder beides!

STEFAN KRELL, DRESDEN

Quasi wie PC ACTION-Leser, wir dachten, das passt irgendwie.

SPRACHBARRIERE

Total erfreut habe ich das Add-on zu Gothic 2 von der aktuellen Cover-DVD installiert, dann aber feststellen müssen, dass die Sprachausgabe nicht funktioniert [...] was natürlich jedweden Genuss des Spiels zunichte macht. [...]

MATHIAS HEINZE, PER E-MAIL

Diese Jugend. Verwöhntes Pack! Jetzt stell dich nicht so an und improvisier halt

ein bisschen, unsereins musste früher bei Rollenspielen sogar die Karten noch selber zeichnen!

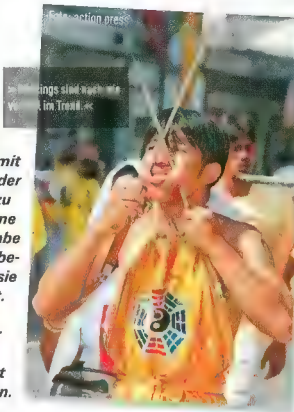
GEILE STECHER

Sehr geehrte PC ACTION-Redaktion, ich schreibe euch eine Mail, die für euch völlig belanglos ist und mit eurer Zeitschrift oder Computer nichts zu tun hat. Dies ist eine Deutschhausaufgabe und ich würde es begrüßen, wenn ihr sie abdrucken würdet. Ich bin ein großer Fan und zahlender Abonnent eurer Zeitschrift, also tut mir diesen Gefallen. Aber jetzt zu dem uns vorgegebenen Thema, Piercings: Ich selbst bin eher gegen Piercings. [...] Bauchnabelpiercings und Ohringe sehen bei Frauen allerdings nett aus und gegen die hab ich nichts, allerdings stelle ich sie mir nervig vor. [...]

JONAS JAKOB DRUDE, PER E-MAIL

Quatsch, Jonas! Nervig wäre, wenn deine Freundin ein Intimpiercing hat und

du eine Spange und dann die Feuerwehr mit der Rettungsschere anrückt, während deine Eltern zu Hause sind.



SCHLÜSSELFRAGE

Guten Tag, tja, nun, da ich schon etwas länger Ihre Zeitschrift lese und mir die Tests und Wertungen sehr gut gefallen, dachte ich mir so, da ich heute krank und kaputt bin und eh nichts zu tun habe, schreibe ich Ihnen. [...] 'ne wirklich gute Zeitschrift, die ihr macht, macht mir immer Spaß zu lesen. Gut, jetzt müsst ihr mir halt nur noch 'nen Beatkey für S.T.A.L.K.E.R. schenken. [...]

MAX SCHULZ, PER E-MAIL

Wir hoffen, es tut auch ein Notenschlüssel, Beatkeys sind gerade aus.

DIE ERBSCHAFT

[...] Ein Lob an euch, bzw. an dich. Mein Vater las die PC ACTION bereits 1998. Da war ich sechs Jahre alt. Ich habe im Keller alte Zeitschriften gefunden, und



wenn sehe ich als Erstes!? Harald Fränkel, den Gott des genialen Schreibstils. Respekt für diese Leistung, und dass du die PC ACTION niemals verlässt! [...] Nun trete ich das Erbe meines Vater an und lese euch bis ich blind bin oder ich ins Koma falle! [...]

DANIEL HART, PER E-MAIL

Das ist uns wurst, Hauptsache in deiner Patientenverfügung steht, dass wir deine Kohle weiter per Lastschriftverfahren einziehen dürfen.

SO EIN KÄSE

[...] Sehnsüchtig wartete ich auf einen Test von C&C3. PC Games gekauft und Megaflepp gezogen. Kein Problem, dacht' ich mir, steht ja auch nichts auf dem Cover, was „Neues“ in dieser Hinsicht versprechen würde. Alter Käse aufgewärmt, sonst nichts. A new day is come und ich stand wieder am Kiosk. Wohlwissend, dass die PC ACTION schon raus ist. Cover versprach sofort Bände. Toll in Tiberiumfarben aufgemacht und Kane glotzt mich mit seinen Äuglein an. Wer da nicht davon ausgehen muss, dass hier nun ein informatives Bollwerk sein eigen ist, fühlt sich wohl genau so verarscht wie ich jetzt. [...] Hinters Licht führen lassen muss ich mich mit meinen 38 Lenzen wohl nicht. [...]

FRIEDEL TISCHLER, PER E-MAIL

Es tut uns leid, aber wir können nichts dafür! Eigentlich sollte „Nicht kaufen, alter Käse, aufgewärmt!“ auf dem Cover stehen, aber im letzten Moment meinte der Chef, dass sich „die notorischen

Nörgler“ dann bestimmt beschweren, dass dem Heft kein Rougette beiliegt.

SPLINTER-CELL-BABE

Hi, auch wenn ich dafür Ärger mit meiner Freundin bekomme, ich brauch unbedingt 'ne Quelle für die Bilder von dem Babe von Seite 126/Ausgabe 134! Hab schon gegoogelt, aber die hat wohl außer dem Equipment, das sie hält, nichts mit Splinter Cell zu tun, ich hoffe ihr wisst da mehr!

FABIAN RICHTER, PER E-MAIL

An die Freundin von Fabian Richter: Guck, an die Schnalle rechts denkst dein Freund, wenn er gerade schwitzt und stöhnend „Ich liebe dich!“ iügt.

WÜSTCHENSALAT

Erstmal muss ich sagen: tolles Heft, echt super. Eines muss ich ja jetzt mal los werden. Dieser volltrottelige Popmusik-Hörer von Gümrth gehört stundenlang auf die Eier gehauen. Wenn man seinen Artikel über Supreme

Commander liest, könnte man meinen, dass er Warcraft 3 besser findet als dieses Hammer-Game. Alleine die Tatsache, Supreme Commander mit einem Spiel wie Warcraft 3 zu vergleichen, ist pure Blasphemie (für Doofe wie Gümrth: Das heißt Gotteslästerung). Das Einzige, was er richtig beurteilen kann, ist die Größe seines Genitals, denn bei zwei Zentimeter kann man sich kaum verschätzen. [...]

CHRISTIAN SAMMER, PER E-MAIL

Hey du, Gümrth hat schon mit leuchtenden Augen erzählt, dass ihr euch neulich in einem Pissoir getroffen habt und er das erste Mal in seinem Leben nicht den Kürzeren gezogen hat.

LUSTIG UND INTELLIGENT

Eure Zeitschrift ist geil, spitze und Millionen Levels höher als andere Zeitschriften! So informativ, lustig und intelligent gleichzeitig wie keine andere! Ich finde, dass man euch dafür eine Auszeichnung geben sollte. Und das Video, in dem ihr kocht? Respekt! Ich hab bis jetzt noch keine andere Zeitschrift gesehen oder gelesen, die so humorvoll ist wie eure. [...]

TOM AECHTNER, PER E-MAIL

Jahaaa, der Umstieg von Bussi Bär ist schon ein Quantensprung.



In Zusammenarbeit mit den Machern der Internetseite www.zockerweibchen.de stellen wir Ihnen jeden Monat eine „Domina Ludens“ aus der stetig wachsenden Menge der Zockerweibchen vor.



NAME: Linda

BERUF: Schütze

ALTER: 20

NICK: Pink Fluffy

E-MAIL: pink_fluffy@gmx.de

HOMEPAGE: -

LIEBLINGSSPIELE: Online- (Rollenspiele), Beat 'em up, Jump & Run
LIEBLINGSSPIELE: Guild Wars, Dead or Alive Tekken, Mortal Kombat: Deadly Alliance u. a.

SEIT WANN ICH SPIELE: Seit circa zwei Jahren alles Mögliche was ich so in die Finger bekomme am PC und natürlich seit ich einen Controller halten kann und irgendjemand in meinem Bekanntenkreis eine Playstation 2 zur Verfügung hat.

STATEMENT: Ich will mehr PC ACTION! Bitte, verfilmt ein ganzes Kochbuch, ich bin verrückt nach PC ACTION! Kocht! Endlich eine Möglichkeit für mich, das Kochen zu lernen und Spaß dabei zu haben. Danke, Joachim und Ralph! Mein Statement ist übrigens verdammt ernst gemeint. Ich bin seit der ersten Folge sozusagen ein „PCA kocht“-Grüppchen. Ach ja, obwohl ich nun potenzielles Opfer werden könnte, finde ich eure sexiestische und beleidigende Art immer wieder erfreulich. :)) Weiter so!

ANN. D. RED.: Ach was, wir sind doch nicht sexistisch! Übrigens, geile Ohren, Linda! Kannst gern mal als Osterhäuschen bei uns vorbeikommen. Eier zum Bemalen brauchst du keine mitbringen.

Sie sind oder kennen eine attraktive Frau, die leidenschaftlich am PC spielt? Schreiben Sie uns! Einfach Steckbriefdaten in eine E-Mail tippen, eine VIRENFREIE Biddeteil anhängen und ab mit der Bewerbung an zockerweibchen@pccaction.de. Briefe mit der gelben Schneckenpost bitte mit Foto an die Redaktionsadresse im Impressum.



Loben Sie uns! Üben Sie Kritik! Schicken Sie Anregungen! Und Pranger-Anträge, wenn einer unserer Hirnvakuum-Redakteure mal wieder was falsch gemacht hat! Beleidigen, drohen und beschimpfen Sie uns! Wir beantworten möglichst viele Zuschriften seriös per E-Mail. Wir haben Sie nämlich lieb! Wenn wir Sie im Heft durch den Kakao ziehen, ist das eine ganz andere Sache. Los jetzt! Ab die Post!

An leserbriefe@pccaction.de

Computec Media AG
Redaktion PC Action/Leserbriefe
Dr.-Mack-Strasse 77
90762 Fürth
Absender nicht vergessen. Ja?

* Sie dürfen uns sogar Tiernamen geben. Nerven Sie uns nur nicht, wenn ...

... Sie Fragen zum Abo haben, DENN: Dafür bezahlen wir eine zentrale Abo-Verwaltung (089/2099125; computec@csj.de)

... Sie Abonnent aus Österreich sind, DENN: Dafür gibt's eine spezielle Abo-Verwaltung (06246/882-882; abgsm@leserservice.at).

... die dem Heft beiliegende DVD Mucken macht, DENN: Dafür haben wir einen Umtauschcoupon (siehe DVD-Papphülle).

... Ihr Spiel nicht will, DENN: Unsere Kristalkugeln sind momentan in der Reinigung und wir können keine Fern Diagnosen stellen. Wenden Sie sich also bitte an den Hersteller.

Keine Randgruppe!

Spielen ist kein Verbrechen. Das bringen wir zum Ausdruck.

GAMING IS NOT A CRIME

Von der Gesellschaft geächtet: Killerspiele-Spieler!
Aber egal was man uns erzählen will, wir lassen
uns das Zocken nicht verbieten. Spielen ist kein
Verbrechen – und das bringen wir mit diesem coolen
Shirt zum Ausdruck!

GamersWear®

Jetzt PC ACTION abonnieren und
das „Gaming is not a crime“-Shirt abgreifen!

Bequemer und
schneller online
abonnieren:

abo.pcaction.de

Dort finden Sie auch
eine Übersicht sämtlicher
Abo-Angebote
von PC ACTION und
weiterer COMPUTEC-
Magazine.

PC ACTION

Coupon ausgefüllt per Post oder Fax an: Computec Media AG, Aboservice CS-I, Postfach 14 02 20, 80462 München, Telefon: +49 (0)89 20 959 125, Fax: +49 (0)89 20 028 111.

☐ Ja, ich möchte das PC ACTION-Abo mit DVD

(€ 57,50/12 Ausgaben (- € 4,80/Ausg.), Ausland € 69,50/12 Ausgaben)

☐ Ja, ich möchte das PC ACTION-Ab-18-Abo mit DVD

WICHTIG: Abo kann nur eingeschickt werden, wenn die Auswiesensche des neuen Abonnenten mitgeschickt wird!
(€ 57,50/12 Ausgaben (- € 4,80/Ausg.), Ausland € 69,50/12 Ausgaben)

Anschrift des neuen Abonnenten (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Rechnungsanschrift (nur falls abweichend von o.g. Anschrift):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Gratis-Prämie:

T-Shirt „Gaming is not a crime“, navy, Gr. L
(Prämienricht-Nr.: 0024-K)

Lieferung nur solange Vorrat reicht!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich
zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per **Bankeinzug** (Prämienlieferzeit in D ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.:

Bankleitzahl:

Kontoinhaber:

☐ Gegen **Rechnung** (Prämienlieferzeit in D 6-8 Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der
PC ACTION! Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach
jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich
gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
Das Abo-Angebot gilt nur für PC ACTION.
Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von
circa zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.

Datum, Unterschrift des Abonnenten
(bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich auch per Post, Telefon oder E-Mail über interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

BLICKPUNKT

Ein Motiv aus der USK-Kampagne
„Achte auf die Kennzeichen“.

JUGENDSCHÜTZER IN DEUTSCHLAND

Das sind deine Schutzengel

Wer behauptet, in Deutschland würde nicht auf Jugendschutz geachtet, lügt. Mit USK und BPjM existieren zwei einflussreiche Prüfstellen.

Ausgeschrieben bedeutet USK „Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle“. Gegründet 1994, ist die USK für Spieler die wichtigste Jugendschutzorganisation. Der Name Selbstkontrolle führt in die Irre, denn die Spielindustrie ist gegenüber der USK nicht weisungsbefugt. Am 1. April 2003 trat sogar ein neues Jugendschutzgesetz in Kraft, das die vorher unverbindlichen USK-Altersempfehlungen in rechtlich bindende Angaben verwandelte. Prangt auf einer Spielepackung etwa ein rotes USK-Kennzeichen mit dem Text „Keine Jugendfreigabe“, darf ein Händler dieses Spiel nicht an Minderjährige abgeben. Reicht ein Spielhersteller bei der USK in Berlin ein Spiel ein, prüft ein Gremium, für welche Altersstufe das Spiel nach der Gesetzlage von Jugendschutz- und

Strafrecht und den aktuellen gesellschaftlichen Maßstäben geeignet ist.

SO ARBEITET DIE USK

Um eine Altersfreigabe für ein Spiel festzulegen, treffen sich in der Regel sechs Personen: ein Richter, vier unabhängige Gutachter und Jürgen Hilse. Jürgen Hilse ist der ständige Vertreter der obersten Landesjugendbehörden und führt den Vorsitz bei einem solchen Treffen. In sechs Gruppen ordnet die USK Spiele ein: Freigegeben ohne Altersbeschränkung, Freigegeben ab 6 Jahren, Freigegeben ab 12 Jahren, Freigegeben ab 16 Jahren, Keine Jugendfreigabe (ab 18 Jahren) und Keine Kennzeichnung. Mit „Keine Kennzeichnung“ sind alle Spiele ohne USK-Prüfung zunächst automatisch eingestuft. Händler dürfen solche Spiele (genau wie Spiele mit dem roten Prüfsiegel) nur an volljährige Spieler abgeben. Keine Kennzeichnung erhalten einige wenige Spiele allerdings auch nach vorgenom-





Das Zweiter-Gremium der BPJM mit der Vorsitzenden Elke Monsant-Engberding (Mitte von links)

mener USK-Prüfung. Die USK verweigert eine Plakette zur Altersfreigabe, wenn das Prüfungsgremium vermutet, dass bei dem Spiel die Jugend gefährdet werden könnte (gemäß §15 JuSchG). Jetzt kommt die Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien (BPJM) ins Spiel.

DAS IST DIE BPJM

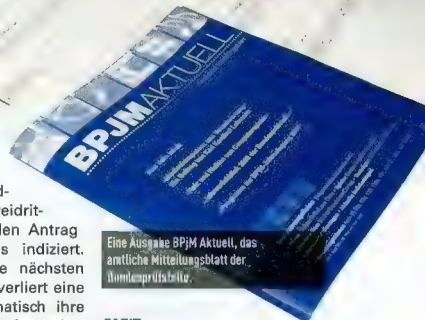
Die BPJM ist eine Behörde mit Sitz in Bonn. Seit 1954 schränken die Jugendschützer den Vertrieb jugendgefährdender Medien ein. Was sich zunächst nur auf Schriften bezog, wendet die Behörde seit den Achtzigerjahren auch auf Spiele an. Indiziert nennt man das. Die BPJM indiziert Spiele meist wegen übermäßiger Gewaltdarstellung. Etwa wenn das Spiel Gewalt gegen Menschen als einzig mögliche Spielhandlung anbietet oder wenn das Spiel es zynisch oder vermeintlich komisch

kommentiert, wenn der Spieler Charaktere verletzt oder tötet. Hersteller dürfen indizierte Spiele nicht mehr öffentlich bewerben und Händler dürfen sie nur noch unter dem Label "Ladentisch" oder in abgetrennten Erwachsenen-Bereichen verkaufen. Erwachsenen sollen diese indizierten Spiele weiterhin zugänglich sein, häufig nehmen Händler indizierte Spiele aber komplett aus dem Programm.

INDIZIERT UND BESCHLAGNAHME

Die BPJM prüft ein Spiel in der Regel, wenn ein Jugendamt einen Indizierungsantrag stellt. Daraufhin tritt ein Zweifler-Gremium (bei offener Jugendgefährdung ein Dreier-Gremium) zusammen. Dieses Gremium besteht aus der BPJM-Vorsitzenden Elke Monsant-Engberding sowie wechselnden Vertretern aus Kunst, Literatur, Verlagen, Buchhan-

del, Schulen, Kirchen und Trägern der öffentlichen Jugendhilfe. Bei einer Zweidrittel-Mehrheit für den Antrag gilt ein Spiel als indiziert. Und zwar für die nächsten 25 Jahre, danach verliert eine Indizierung automatisch ihre Wirkung. Eine Stufe weiter geht die Beschlagnahmung, wenn Hersteller mit Spielen gegen Strafgesetze verstoßen. Hier schaltet sich die Staatsanwaltschaft ein. Verstöße können Hakenkreuze im Spiel sein oder auch extreme Gewaltdarstellung. Der Besitz eines beschlagnahmten Spiels ist für Erwachsene erlaubt, allerdings ist es verboten, es zu verbreiten. Also kommen Sie bloß nicht auf die Idee, solche Spiele zu verleihen. Händler dürfen derartige Spiele generell nicht in ihrem Programm führen.



Eine Ausgabe BPJM Aktuell, das amtliche Mitteilungsblatt der Bundesprüfstelle.

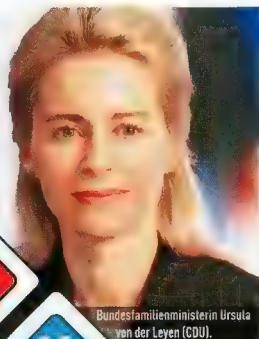
FAZIT

Deutschland betreibt unter anderem durch Stellen wie die USK und die BPJM den strengsten Jugendschutz weltweit. Für Spieler muten die aktuell aus Bayern geforderten Verschärfungen vor diesem Hintergrund merkwürdig an. Wie heißt es so schön auf der Internetseite der USK: „Letztlich aber müssen Eltern entscheiden, was zu Hause gespielt wird.“ Dem schließen wir uns vorbehaltlos an.

Joachim Hesse

Info: www.usk.de

www.bundespruefstelle.de



Bundesfamilienministerin Ursula von Leyen (CDU).

Verbieten sollte man das!

Einige Politiker finden das Jugendschutzgesetz zu lasch. Zu nächst kam jüngst der Gesetzentwurf des Freistaates Bayern, danach wagten sich auch Bundesfamilienministerin Ursula von Leyen und der nordrhein-westfälische Familienminister Armin Laschet (beide CDU) mit einer Pressemitteilung an die Öffentlichkeit.

„Wir wissen schon heute, dass für einen besseren Jugendschutz in der Praxis Gesetzesänderungen notwendig sind“, behauptet von der Leyen. So sollen „gewaltbeherrschte Trägermedien“ auch ohne Prüfung der BPJM von vornherein für Jugendliche verboten sein. Dieses Verbot betraf auch Spiele, die nicht gewaltverherrlichend seien. Die USK-Logos auf den Packungen sollten größer und Kassen mit Alterssignalgebern ausgestattet werden. Wenn Sie die komplette Pressemitteilung lesen möchten, geben Sie auf www.pcaction.de im Suchfeld das Kennwort „24E1“ ein.

Die hübschen Mädels vom Wilkinson Cup achten auf die genaue Einhaltung der Verkehrsregeln.



ANZEIGE

Wilkinson Cup

Scharfe Kurven, scharfe Klängen und scharfe Frauen. Beim Wilkinson Cup trifft aufeinander, was schon immer zusammengehörte.

Bereits im vergangenen Jahr lockte die Kooperation der Branchenriesen Electronic Arts, Wilkinson und der Electronic Sports League (ESL) interessierte Sportwagenfreunde aus den abgedunkelten

Garagen hervor und bot ein ausgeklügeltes Turniersystem und richtig dicke Preise. Da man bekanntlich nie genug des Guten bekommt, gibt es in diesem Jahr erneut was auf die Windschutzscheibe: Neben EA, Wilkinson und der ESL gibt sich die Konsolen-Plattform der Consoles Sport League die Ehre. Alle zusammen versprechen den perfekten Wettbewerb für Spieler des aktuellen EA-Titels *Need for Speed Carbon*.

RENNFAHRER UND KÜNSTLER

Für Siegertypen gibt es Preise im Gesamtwert von knapp 12.000 Euro. Wie Sie zu den glücklichen Gewinnern gehören können? Beim Wilkinson Cup haben sowohl die besten Xbox-360- und PC-Fahrer von *Need for Speed Carbon* als auch die kreativsten Köpfe Deutschlands eine Chance. Es gibt sowohl On- als auch Offline-Veranstaltungen: vom Kreativ-Wettbewerb über Gaming-Turniere bis zu Live-Events. Bei den insgesamt vier Kreativ-Challenges besteht die

Möglichkeit, mit selbst erstellten Bildern und Multimedia-beiträgen dicke Gewinne abzugrasen. Erstes Motto der Wettbewerbe: „Zeig uns deinen geliebten Vis-Wagen!“. Auf

die Gewinner der Kreativ-Challenges warten hochwertige Sachpreise wie iPods, Tastaturen, Videokameras und Quattro-Energy-Rasierer von Wilkinson. Sollen Sie nicht mit allzu viel Kreativität gesegnet worden sein, verzagen Sie nicht! Auch für die schnellsten Racer Deutschlands hat der Wilkinson Cup einiges zu bieten. Doch keine Angst, es handelt sich dabei nicht um Strafzettel für das schnelle Rase. Es gibt Geldpreise zu holen und Jahrespakete vom neuen Wilkinson-Rasierer Quattro Titanium Energy warten auf die flottesten Xbox-360- und PC-Fahrer.

ECHTES LEBEN!

Wenn Sie weder kreatives Talent noch eine eigene Version von *Need for Speed Carbon* besitzen, schnappen Sie sich Ihre Freunde und machen



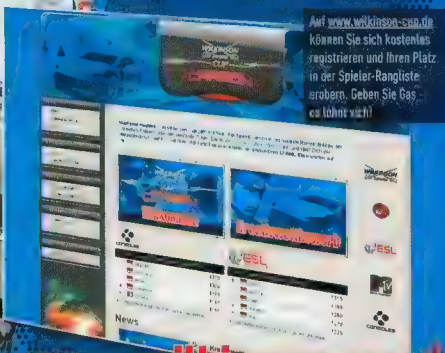


Bei Need for Speed Carbon dreht sich alles um die besten Rundenzeiten.

Der Wilkinson-Rasierclub steht auf dem Kopf.



Wenn der Wilkinson Cup stattfindet, steigen Besucher in Scharen zum Ort der Geschehnisse.



Auf www.wilkinson-cup.de können Sie sich kostenlos registrieren und Ihren Platz in der Spieler-Rangliste erobern. Geben Sie Gas, es lohnt sich!

www.wilkinson-cup.de

sich auf den Weg in den Movie Park Germany nach Bottrop. Vom 31. März bis zum 2. April und vom 15. bis zum 17. Juni finden dort die Live-Veranstaltungen des Wilkinson Cups statt. Vor Ort gibt es coole Sofortgewinne wie Sweatshirts, T-Shirts, Taschen oder den neuen Rasierer von Wilkinson, den Quattro Titanium Energy. Zudem können Teilnehmer auch noch ihre Eintrittskarten auf www.wilkinson-cup.de oder www.wilkinson.de einen Coupon erhalten, um beim Eintritt sparen. Der Weg nach Bottrop ist so weit? Kein Problem, bei der größten Spielemesse der Welt, der Games Convention Leipzig, wird der Wilkinson Cup ebenfalls vertreten sein. Am 23. bis zum 26. August können dort massive Preise auf neue Besitzer warten. Zudem gibt es den Wilkinson-Personalshop, an dem sich die Herren der Schöpfung von neuen Herrenhandys, von neuen Autos und Rasierern überzeugen können. Racing-Seats, Blutzurner und die hübschen zum Foto bereitgestellten Cupps. Ein Fest für Autobesitzer und alle Rennspiel-Anhänger.

Info: www.wilkinson-cup.de

Termine

WILKINSON SWORD CUP

NEED FOR SPEED CARBON

Hier finden Sie

WILKINSON SWORD CUP

NEED FOR SPEED CARBON

VERANSTALTUNG: MOVIE PARK GERMANY

31.03. - 02.04.07 Movie Park Germany

15.06. - 17.06.07 Movie Park Germany

VERANSTALTUNG: GAMES CONVENTION

23.08. - 26.08.07 Games Convention Leipzig

www.wilkinson-cup.de

VORSCHAU



LOKI: IM BANNKREIS DER GÖTTER

Da siehst du kalt aus!

Es ist nicht schlecht, der König zu sein. Besser: Gott sein. Am besten aber ist es, wenn man Gott aller Götter ist! Genau darum geht's bei **Loki**.

ACTION-ROLLENSPIEL | Es gibt Neues aus der Welt von **Loki**: Verleger Crimson Cow erfreut die Spielergemeinde mit neuen Screenshots. Zu sehen sind dabei hauptsächlich einige der Endgegner, die den Protagonisten im Spiel erwarten. **Loki: Im Bannkreis der Götter** ist ein Action-Rollenspiel, vergleichbar mit **Titan Quest** oder auch **Silverfall**. In bes-

ter Hack-&Slay-Manier keulen Sie sich durch die Geschichte – im wahrsten Sinne des Wortes. Ihr Ziel: Seth aufhalten – einen umstrittenen ägyptischen Gott. Der Knabe will sich zum Herrscher aller bedeutenden Mythologien aufschwingen und reist mit Chronos, dem griechischen Gott der Zeit, durch die Menschheitsgeschichte. Alle, die keinen Zeitgott als Kumpel haben, warten noch bis 31. April auf **Loki: Im Bannkreis der Götter**.

Info: www.loki-game.de

Dennis Blumensthal



RFB: RUSH FOR THE BOMB

Bombig

Bombiges Wetter gibt es nicht nur in Bagdad, sondern auch in Barcelona: in der Erweiterung zu **Rush for Berlin**.

ECHTZEIT-STRATEGIE | Mit **Rush for Berlin** gelang Stormregion 2006 eine Echtzeit-Strategie-Überraschung. Ab dem 27. April soll die Erweiterung **Rush for the Bomb** im Laden stehen: Darin enthalten sind unter anderem Missionen in Barcelona rund um die Kolumbusstatue. Bereits in der uns vorliegenden Vorschauversion erkennt man die Liebe der Entwickler zum Detail, einige historische Gebäude sind bis zum letzten Stein perfekt umgesetzt. Wenn Barcelona nicht reicht, der tobt sich bei der komplizierten und herausfordernden Infiltration einer U-Boot-Anlage aus. Wenn die endgültige Fassung noch kleine Fehler ausbessert, erwartet uns ein Strategie-Glanzlicht.

Christian Gührth

Info: www.rushforberlin.com



BESSERWISSE

JOACHIM HESSE ENDECKT DIE NEUE MODE UND ENTSAGT SEINEM DOPPELLEBEN



Doppelt gemoppelt

In den vergangenen Monaten haben wir uns unglaublich viel Unsinn über unsere Lieblingstreibeitzbeschäftigung anhören können. So forderten Politiker und selbsternannte Moralapostel lauthals Verbote angeblicher „Killerspiele“. Zeitungen und Fernsehsendungen waren sich nicht zu schade, auf den fahrenden Zug aufzuspringen und nahezu kritisch ins gleiche Horn zu blasen. Wir berichteten Ihnen über diese Auswüchse und auch unser aktuell im Zeitschriftenhandel ausliegendes Sonderheft Ballerspiele greift das Thema auf. Doch genau wie man etwas schlecht reden kann, lässt sich etwas anderes über den grünen Klee loben. **Second Life** zum Beispiel. Dem Nachrichtenmagazin **Spiegel** war der Ausstieg in die virtuelle Realität im Februar sogar eine Titelgeschichte wert. „**Second Life**“ ist eine spannende neue Welt mit schier unbegrenzten neuen Möglichkeiten“, behauptet der Packungstext des in Deutschland käuflichen Starterpakets. Das stimmt auch. Irgendwie. Mich erinnert das „Spiel“ allerdings an den Internet-Boom Anfang 2000. Alle machten mit, pumperten wahnwichtig viel Geld in eine schöne bunte Seifenblase, bis die Anleger plötzlich feststellten, dass bis auf ein paar Glücksritter niemand reich geworden ist und die Aktien der vorher hochgelobten Internet-Firmen

nichts mehr wert waren. Jetzt gibt es das Ganze virtuell. Seit 2003 wächst die vom Amerikaner Philip Rosedale aus den Vereinigten Staaten stammende virtuelle Internetwelt **Second Life** kontinuierlich. Seit einigen Monaten sogar extrem rasant. Leute kaufen Grundstücke, bauen Häuser, gründen Geschäfte. Virtuell natürlich. Knapp vier Millionen Menschen sollten inzwischen angeblich beim Aufbau der neuen Welt mitmischen. Die Publikumspresse ist daran nicht unschuldig, traf man dort mitunter mehr Avatare diverser gelangweilter Redakteure als normale Teilnehmer. Sieht der Durchschnittsspieler in **Second Life** nur eine öde virtuelle Welt mit beschissener Grafik, glauben zahlreiche Firmen und Großkonzerne, endlich den Heilsbringer für hippe Unternehmenskultur gefunden zu haben. Wie gut, dass Geld auch die Welt von **Second Life** regiert. Es lässt sich nämlich echtes Geld in sogenannte Linden Dollars tauschen und umgekehrt. Das weckt den Goldgräber im Menschen. Alles ist käuflich, auch ein cooler virtueller Auftritt der eigenen Firma. Dadurch ist **Second Life** inzwischen schon fast genauso stressig wie das echte Leben. Doch wer braucht neben der Realität noch ein weiteres Leben, das auch nicht besser ist? Von mir aus nennen Sie mich altmodisch, aber danke, ich verzichte. Vielleicht verpasse ich den großen Trend, wenn ich weiter richtige Computerspiele spiele. Aber die machen wenigstens Spaß.

INFOS UNTER:
WWW.RPC-GERMANY.DE

Role Play Convention

RPC

EINE CONVENTION RUNT IN DAS THEMA ROLLENSPIEL
VOM BRETT- BIS ZUM CONVENTIONSPIEL

ROLE-PLAY-CONVENTION 2007 "HEROES & QUESTS"

21. BIS 22. APRIL 2007
IN DER HALLE MÜNSTERLAND
NRW | MÜNSTER

MIT FREUNDLICHER UNTERSTÜTZUNG VON:

2 Games

4 Games Hardware
TESTS · TIPS · NEWS
DAS HARDWARE-MAGAZIN FÜR PC-SPIELER

buffed.de
DAS PORTAL FÜR ONLINE-SPIELE

PC ACTION

4 Games

LARP

Dax et gaudium

Mephisto

SPIELPRESS
DAS VERBUNDENE SPIELMAGAZIN

Mein Klassen mit grundverschiedenen Eigenschaften werden nicht immer durch einen Spieler viel Abwechslung und taktischen Anspruch.

>>Skibritten von Gucci sehen lustig aus.<<

TEAM FORTRESS 2

Wie aus dem Bilderbuch

AUF DVD
VIDEO

„Ich glaube, das war der beste Pyro-Spieler der Welt, der dich eben erwischt hat“, spricht Team-Fortress-Erfinder Robin Walker tröstliche Worte.

So richtig wahrzunehmen war der Typ mit dem Flammenwerfer nicht, der listig in einer Ecke lauerte, um seinen Gegner schön kross zu rösten. Je näher ein Pyro am Feind dran ist, desto mehr Schaden verursacht sein Feuerzauber. Das ist nur eine von vielen schmerz-

haften Lektionen. Denn wir spielen heute *Team Fortress 2* gegen das gut trainierte Valve-Entwicklerteam und kriegen schwer eins auf die Schnauze, das aber weltekklusiv: PC ACTION darf als erstes Presseorgan selbst Hand anlegen und den Nachfolger zum Klassiker *Team Fortress* ausprobieren.

SCHÜTZENFEST BEI VALVE

Bellevue im US-Bundesstaat Washington, auf Spuckweite

im Dunstkreis der Metropole Seattle. Lift in den zehnten Stock eines gediegenen Büro-Towers und dann typischen Einrichtungselementen wie Brechstangen, Kisten und Plüsch-Headcrabs folgend – willkommen in der *Half-Life* Heimat von Valve. PC ACTION entsendet zwei seiner tödlichsten Waffen für die *Team Fortress 2*-Premiere: Um die Redaktionshöhle kämpfen Korrespondent Roland „Respawn“

Austinat und Heinrich „Tut mir nichts“ Lenhardt. Ihre Team-Verbündeten (aber leider auch das Personal der gegnerische Mannschaft) besteht aus den Schöpfern des Spiels, die Karten und Charakterklassen bestens beherrschen. Jeden Werktag um 18 Uhr ist Startschuss für eine interne Test-Session. Manchmal kann's ein wenig länger dauern: „Weihnachten rum erwischte ein Wintersturm die Gegend, wir



Starke Innenverteidigung mit einem Geschütz und reichlich Demoman-Syn-Ladungen.

Mit der Rückstoß-Schubkraft seines Raketenwerfers macht der Soldat große Sprünge.

>>Abgeschossen:
komischer Vogel.<<

waren eingeschneit – also nutzten wir die Zeit und spielten sechs Stunden am Stück, erinnert sich Spieldesigner Robin Walker.

KONTROLLIERTE OFFENSIVE

Ganz so lange halten wir heute nicht durch, aber die Neuauflagen der klassischen Karten 2fort und Well wollen wir in Ruhe kosten. Dazu kommt eine der frischen Maps, die speziell für *Team Fortress 2* designt werden. Hier erleben wir den neuen Modus „Territoriale Kontrolle“, gewürzt mit einer Prise Unberechenbarkeit. Vier Kontrollpunkte sind von einem Team zu erobern, bevor man die gegnerische Basis stürmen darf. Der Zufall wählt bei jeder Runde, welcher Abschnitt als nächstes drankommt. Je nachdem, ob Ihr Team dieses Territorium schon kontrolliert oder nicht, ergibt sich daraus eine Verteidiger- oder Angreifer-Rolle. „Auch wenn du immer die gleiche Karte spielst, sorgt

dieses Zufallselement für Aufregung – denn du weißt nie so genau, was dich als nächstes erwartet“, meint Robin.

NEUE TRICKS FÜR ALTE MAPS

Das gute alte „Capture the Flag“ kehrt als Spielmodus zurück, nennt sich jetzt „Capture the Documents“ („Klau die Dokumente“). Das passt zum neuen Grafik-Stil, wie wir es schon bei 2fort erleben, einer Neuauflage der populärsten *Team Fortress*-Karte. Da steckt in den Tiefen der Feindbasis ein zu erbeutendes Aktenköfferchen, das man ins eigene Hauptquartier entführen soll, das praktischerweise direkt gegenüber liegt. Während sich 2fort nur grafisch geändert hat, fallen bei Well auch Änderungen beim Leveldesign auf. So rattern mitunter Züge über die Schienen, die den Zentralbereich kreuzen. Kündet ein energisches Tuten von einer fahrplanmäßigen Durchfahrt,

dann ganz schnell aus dem Weg gehen!

BESSER ALS COUNTER-STRIKE?

Wenn Valves Ober-Programmierer Eric Johnson ganz ruhig und sachlich sagt „Wir haben das Gefühl, dass *Team Fortress 2* zum besten Mehrspieler-Spiel wird, das wir jemals gemacht haben“, dann hat das schon ein gewisses Gewicht. Denn Valve bescherte der Menschheit immerhin schon einen handfesten Mehrspieler-Klassiker wie *Counter-Strike*. *Source*, *Team Fortress* ist so etwas wie der große alte Mann der klassenbasierten Team-Shooter. Der Australier Robin Walker und zwei Kumpels veröffentlichten bereits 1996 die erste Version als Mod für einen indizierten Shooter von Id Software. Es folgte die Version *Team Fortress Classic* fürs erste *Half-Life*. Ende der 90er wurde tollkühn *Team Fortress 2* angekündigt, erste Bilder zeigten realistische Militär-Action.

Die allerdümmsten Teams der Welt

„Nur im Team sind wir stark!“, heißt es ja oft. Wir stellen die Ausnahmen vor.



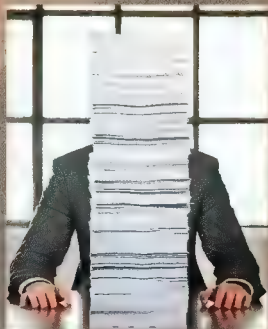
PC-ACTION-REDAKTIONS-TEAM

Chefredakteur Lonhardt lässt sein Team an der langen Leine, was gadenlos ausgenutzt wird. Dieses geheime Foto beweist, dass die faulen Schweine faul rumhängen, sobald der Chef den Raum verlässt.



GEMISCHTE FUSSBALL-TEAMS

2011 schaffen es die verfluchten Lmanzen endlich: Frauen- und Männer Fußball sind eins! Ergebnis: Kein Mann will mehr Fußball gucken, die FIFA geht pleite und Franz Beckenbauer zündet die Atombombe.



DEUTSCHE AMTIER-TEAMS

Die deutschen Behörden werden moderner und splitten ihre Bureaus teilweise in Teams auf. Im Team kann man die Arbeit, nämlich viel effektiver liegen lassen und noch früher den Feierabend einläuten.



Frontalangriff aufs gegnerische Hauptquartier bei der Neuauflage der legendären 2fort-Map.



Classic-Karten wie Dustbowl überarbeiten die Entwickler für Team Fortress 2 gründlich.

Das formt den Charakter

Angreifer-Klassen

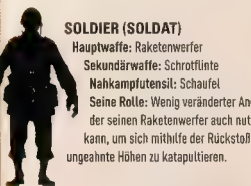
SCOUT (AUFKLÄRER)

Hauptwaffe: Schrotflinte

Sekundärwaffe: Pistole

Nahkampfwert: Baseballschläger
Seine Rolle: Als schnellste Klasse der ideale

Fahnen- oder Dokumente-Kläuer; erobert Kontrollpunkte besonders flott. Kann in der Luft ein zweites Mal springen: Double Jump!



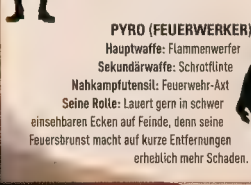
SOLDIER (SOLDAT)

Hauptwaffe: Raketenwerfer

Sekundärwaffe: Schrotflinte

Nahkampfwert: Schaufel

Seine Rolle: Wenig veränderter Angreifer, der seinen Raketenwerfer auch nutzen kann, um mithilfe der Rückstoßkraft in ungeahnte Höhen zu katapultieren.



PYRO (FEUERWERKER)

Hauptwaffe: Flammenwerfer

Sekundärwaffe: Schrotflinte

Nahkampfwert: Feuerwehr-Axt

Seine Rolle: Lauert gern in schwer einsehbaren Ecken auf Feinde, denn seine Feuersbrunst macht auf kurze Entfernungen erheblich mehr Schaden.



Verteidigungs-Klassen

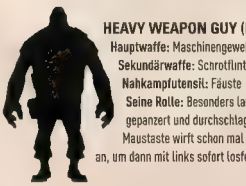
DEMO MAN (BOMBENLEGER)

Hauptwaffe: Klebexplosions-Schleuder

Sekundärwaffe: Granatwerfer

Nahkampfwert: Zerbrochene Flasche

Seine Rolle: Legt Minenfelder, die auf Knopfdruck explodieren. Durch längeres Drücken der Maustaste wirft man die Böller weiter, die auch an Wänden kleben bleiben.



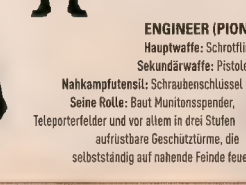
HEAVY WEAPON GUY (INFANTERIST)

Hauptwaffe: Maschinengewehr

Sekundärwaffe: Schrotflinte

Nahkampfwert: Fäuste

Seine Rolle: Besonders langsam, schwer gepanzert und durchschlagkräftig. Die rechte Maustaste wirft schon mal die MG-Trommel an, um dann mit links sofort losfeuern zu können.



ENGINEER (PIONIER)

Hauptwaffe: Schrotflinte

Sekundärwaffe: Pistole

Nahkampfwert: Schraubenschlüssel

Seine Rolle: Baut Munitionsspenden, Teleporterfelder und vor allem in drei Stufen aufrüstbare Geschütztürme, die selbstständig auf nahe Feinde feuern.



Unterstützungs-Klassen

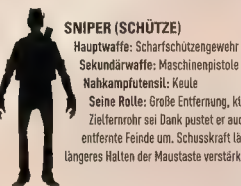
MEDIC (SANITÄTER)

Hauptwaffe: Maschinepistole

Sekundärwaffe: Heilungsstrahler

Nahkampfwert: Knochenäuge

Seine Rolle: Teamkameraden mit seinem Heilstrahl fit halten. Kann sich und seinen Schützling zehn Sekunden lang unverwundbar machen. Langsame Selbstheilung für eigene Verletzungen.



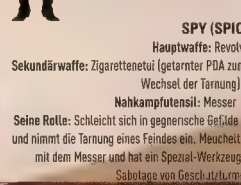
SNIPER (SCHÜTZE)

Hauptwaffe: Scharfschützengewehr

Sekundärwaffe: Maschinepistole

Nahkampfwert: Keule

Seine Rolle: Große Entfernung, kleines Problem! Zielfernrohr sei Dank pustet er auch weiter entfernte Feinde um. Schusskraft lässt sich durch längeres Halten der Maustaste verstärken.



SPY (SPION)

Hauptwaffe: Revolver

Sekundärwaffe: Zigarettenetui (getarnter PDA zum Wechsel der Tarnung)

Nahkampfwert: Messer

Seine Rolle: Schleicht sich in gegnerische Gefilde und nimmt die Tarnung eines Feindes ein. Meuchelt mit dem Messer und hat ein Spezial-Werkzeug zur Sabotage von Geschütztürmen.



EINE SCHWERE GEBURT

Doch dann vergingen die Jahre: Valve war das Spiel nicht gut genug, das Projekt wurde mehrmals neu gestartet – schließlich kam ein *Half-Life 2* dazwischen und die *Battlefield*-Konkurrenz zuvor. Just als man *Team Fortress 2* ins Reich der Sagen und Legenden abschreiben wollte, wurde die erfolgreiche Reanimation bekannt gegeben. Als Komponente von *Half-Life 2 Black* soll der um ein Jahrzehnt verspätete Team-Shooter Ende September erscheinen, also im Paket mit *Half-Life 2: Episode Two* und *Portal*. Und diesmal gibt's kei-

nen Rückzieher. Denn was wir bei Valve anspielen konnten, wirkt jetzt schon erfreulich stabil – und macht vor allem verdammt viel Spaß.

DESHALB GRANATEN AUS

Zwei Teams mit jeweils bis zu zwölf Spielern stehen sich gegenüber. Jeder Teilnehmer kann eine von neun Charakterklassen wählen, die in drei Kategorien unterteilt sind: Offensive, Defensive und Unterstützungs. Die Klassen sind geblieben, aber zum Teil erheblich überarbeitet, um sich stärker voneinander abzuheben. „Charakterklassen sollten sich nicht nur durch ihre

Waffen auszeichnen“, merkt Robin Walker an. Was bedeutet das für *Team Fortress 2*? Keine Granaten mehr, denn die waren im Vorgänger ein zu starkes Gleichmacherelement. Dafür erhält jede Klasse ihre spezielle Nahkampf-Waffe – vom Baseball-Schläger der Scouts bis zum bei Hinterrückenwendung sofort tödlichen Spion-Messer. Auch die sekundären Schusswaffen sind überarbeitet, Walkers Begründung: „Im Vorgänger waren die so schwach, dass es sich kaum gelohnt hat, sie zu benutzen.“ Jetzt achten die Spieldesigner auf sinnvolle Ergänzungen zur Hauptnarre.

So hat der Scharfschütze als Nebenwaffe ein ganz potentes Maschinengewehrchen, um auf kurze Distanz nicht wehrlos zu sein.

HEILE PÄRCHEN-WELT

Die in vielerlei Hinsicht auffälligste Klasse von *Team Fortress 2* ist der Medic (Sanitäter). Und das, obwohl man dem Herrn Doktor die Vergiftungsspritze gestrichen hat, mit der er früher Gegner langsam dahinraffen konnte. Dafür wurden seine therapeutischen Fähigkeiten erweitert: Mitspieler anvisieren und Maustaste gedrückt halten, um einen in voller Partikelpracht schillern-

WIR HABEN NUR WENIGE DROHBRIEFE BEKOMMEN.

Im Herzen der Valve-Festung nahm Team PC ACTION die Team Fortress-Designer Robin Walker und Charlie Brown ins Kreuzverhör.



Robin Walker (links) und Charlie Brown von Valve Software beweisen Teamgeist.

PC ACTION: Team Fortress 2 war mit Unterbrechungen fast ein Jahrzehnt in Entwicklung, doch am Ende gibt's wieder die altbekannten neun Klassen – wieso?

Robin Walker: Wir haben die Klassen aus Team Fortress Classic noch mal genau unter die Lupe genommen und festgestellt, dass sie noch etliche Probleme hatten: Teilweise waren ihre Rollen nicht so klar definiert, wie wir es uns gewünscht hätten, teilweise haben sie sogar die gleichen Waffen benutzt. Wir hatten also schon genug damit zu tun, die Klassen diesmal wirklich klar voneinander abzugrenzen.

PC ACTION: Nehmen wir den Demoman – wer den jetzt spielt, ist nicht mehr an der Front unterwegs, sondern kennt die Karte wie seine Westentasche. Er weiß, von wo der Gegner angreift und kann dem mit ein paar gesundheitsschädlichen Aktionen zuvorkommen.

PC ACTION: Die witzigen Statistiken nach unserem Bildschirm-Ableben haben uns gefallen – wie kamt ihr auf die Idee?

Charlie Brown: Viele Ego-Shooter bombardieren euch mit allen möglichen Statistiken. Doch zu wissen, dass ihr Nummer 7.863 der Medic-Weltrangliste seid, ist weder besonders interessant noch motiviert es sonderlich. Deswegen personalisieren wir unsere Statistiken und sagen: „Hey, so gut wie heute hast du deine Klasse noch nie gespielt“ – weiter so!

PC ACTION:

dennoch sind die Eigenschaften der

Charakterklassen auf den ersten Blick gut zu erkennen. Wie hat die alte Fanbasis auf die neue Optik reagiert?

Charlie Brown: Überrascht und geschockt, aber nach einer kurzen Zeit begeistert. Wir haben nur sehr wenige Drohbriefe bekommen. (grinst)

PC ACTION: Verschiedene Spielfiguren-Klassen gibt es inzwischen in vielen Titeln; was macht Team Fortress im Zeitalter von Battlefield noch besonders?

Robin Walker: Die Charakterklassen in manchen anderen Spielen sind doch ein schlechter Scherz. Was für einen großen Unterschied macht es, ob ich ein M-16- oder ein AK-47-Gewehr wähle? Doch ob ich als Soldat mit einem Raketenwerfer an der Front kämpfe, mich als Spion getarnt in die gegnerische Basis schleiche und dort für Angst und Schrecken Sorge oder als Engineer fast wie in einem Echtzeit-Strategiespiel Selbstschussanlagen postiere – das macht den Kern der Klassenwahl aus und Team Fortress 2 zu einem einzigartigen Spiel.

PC ACTION: Team Fortress 2 soll gleichzeitig für den PC sowie die Konsolen Xbox 360 und Playstation 3 erscheinen. Können wir dann quer über alle Plattformen hinweg gegeneinander spielen?

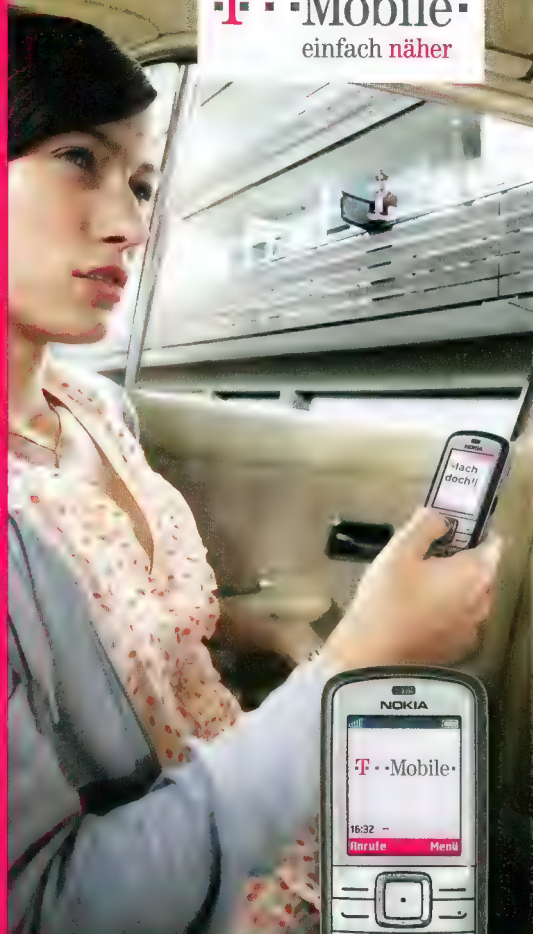
Robin Walker: Also rein technisch ist das überhaupt kein Problem, es wäre eine spannende Sache, ob diese Funktion aber wirklich im fertigen Spiel ist, hängt noch von unseren Gesprächen mit den Herstellern der einzelnen Videospiel-Systeme ab. Schau'n wir mal ...

den Heilungsstrahl zu entsenden. Der pumpt den Vordermann auch über mehrere Meter hinweg mit Lebensenergie voll, nur Sichtkontakt ist dabei zu gewähren. Durch fließendes Heilen laden Sie allmählich einen Balken auf. Sobald dieser voll ist, löst die rechte Maustaste zehn Sekunden währende Unverwundbarkeit aus – die sowohl für den Sanitäter als auch dessen Schützling gilt. Folgerichtig bilden sich innige Spielerpärchen, aufeinander angewiesene Kumpel. Besonders gefürchtet: Ein mit dicker Wumme massierender Heavy, zehn Se-

kunden lang durch den Sanitäter im Schlepptau nicht anzukratzen. „Damit durchbrichst du auch gute Verteidigungslinien“, meint Robin Walker, „es gibt nicht mehr diese ewigen 0:0-Partien, wenn beide Teams voll defensiv spielen.“ Mensch, so was bräuchten wir auch für manchen Fußball-Bundesliga-Kick.

LEBEN UND KLEBEN LASSEN
Besonders viel Spaß hat uns auch der neue, verbesserte Demoman beschert. Der Granaten-Wegfall bei den anderen Klassen macht seine auf Knopfdruck zündbaren Böller

T-Mobile.
einfach näher



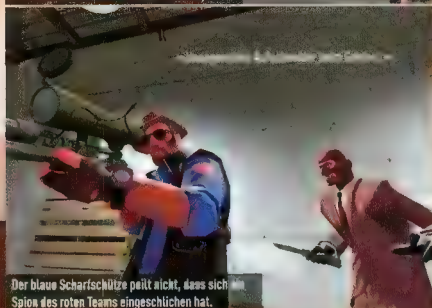
Xtrem texten!

Xtra Friends – nur 5 Cent' pro SMS.

Das Xtra Pac im Prepaid Tarif Xtra Friends mit dem Nokia 6070

jetzt für nur **99,95 €**

Hähere Infos unter www.t-mobile.de/xtrafriends, im T-Punkt oder beim T-Mobile Partner.



umso wertvoller. Zumal die Knallerbsen jetzt an Wänden kleben bleiben. So sichern Sie einen taktisch wichtigen Durchgang und drücken aufs „Kawumm!“-Knöpfchen, sobald der Feind hindurchspaziert. Auch nett: Durch längeres Drücken der Maustaste wirft man die Sprengladungen besonders weit und kann sie mitten in der Luft zünden. Schmelzen, schnell in Deckung, Zündung auslösen und dann nachzählen, wie viele Feinde es erwischt hat.

JEDER SPIELT EINE ROLLE

Auch der früher wenig geliebte Pyro hat erheblich an Spielwitz gewonnen. „Der Pyro ist quasi das Gegenteil vom Sniper: Mit ihm willst du in engen Nischen lauern und andere Spieler überraschen“, erzählt Walker. Besonders Erwähnung gebührt dem Spion, mit dem man die Gestalt eines Spielers der feindlichen Seite annehmen kann. Um dann jemandem im günstigen Augenblick in den Rücken zu fallen – mit einem tödlichen Messer in der Hand, versteht sich. In Tarnung sollte sich der Spion unauffällig verhalten, um keinen Verdacht zu erregen.

FÜR DIE STATISTIK

Eine integrierte Statistiker-mittlung hält detailliert fest,

mit welcher Charakterklasse Sie was anrichten. Valve tut sich noch an den Formeln, um auch Support-Klassen gerecht zu belohnen. Zum Beispiel erwägt man, den Sanitätern einen Anteil der Kills gutzuschreiben, welche die von ihnen verarzten Patienten erledigen. Die Datensammlung wird auch für erbauliche Botschaften genutzt, die nach dem Ableben Ihrer Spielfigur erscheinen. Die gute Nachricht: Noch nie zuvor hat so viel Schaden mit deinen Geschützen verursacht, klingt zum Beispiel nach einem Engineer-Heldentod tröstlich und entspannt doch ganz beträchtlich. Außerdem zoomt die Betrachterkamera um Moment der Löffelabgabe nahe an die Spielfigur, die uns auf den Gewissen hat. Ein geradezu höhnisch wirkendes Standbild präsentiert den Übeltäter. Das regt auf.

PHONG POLARISIERT

Der neue „verniedlichte“ Grafikstil von *Team Fortress 2* hat für noch mehr Irritationen und Diskussionen gesorgt als Joachim Hesses aktuelle Gesichtsbhaarungs-Experimente. Für den einen ist das Aussehen des Spiels eine erfrischende stilistische Alternative zum verbissenen Militär-Einerlei, für den anderen

dagegen eine unangemessen fröhliche Freveltat, die harten Männern schwerlich zumutbar ist. Phong Shading und Rim Lighting nennen sich die Render-Techniken, die für knackige Kontraste und Konturen sorgen.

MEHRKERN VOR

In der Praxis wirkt die Grafik keinesfalls so putzig: Die frenetische, flüssig animierte Action geizt nicht mit umherfliegenden Einzelteilen und schicken Partikeleffekten (vor allem bei Flammen und dem Sanitäter-Heilstrahl). Zusätzliche Grafikdetails winken Eignern von Mehrkern-Systemen. Aber all der Technikram ist bei dermaßen einnehmender Action eigentlich zweitrangig: *Team Fortress 2* kommt als ein echter Team-Fun-Shooter der Kategorie „Stimmungskanone“ rüber. Und dem weltbesten Pyro habe ich dann auch noch gezeigt, dass mein Sanitäter seine Knochensäge nicht nur zum Vergnügen mit sich rumträgt...

Heinrich Lenhardt/Roland Austrian

Info: www.teamfortress.com

Half-Life 2: Team Fortress 2

GENRE Mehrspieler-Shooter
HERSTELLER Valve Software/EA
FERTIG ZU 80%
ERSCHEINT September 2007
VERGLEICHBAR Day of Defeat



HEINRICH LENHARDT

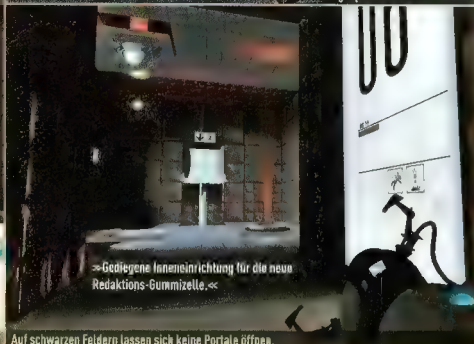
Team Fortress Classic war meine erste große Mehrspieler-Ballertube. Auch reflexarme Frührentner wie ich sind hier für die Mannschaft nützlich und können sich in originellen Support-Rollen üben. Diverse feine Verbesserungen bei den Klassen machen den Shooter-Soaß beim Nachfolger noch abwechslungsreicher. Und den schragen Grafikstil finde ich nur noch genial; der kommt in Aktion super rüber. Hier bringt Teamwork richtig Spaß – nur gut, dass ich vor Ort bei Valve zur Stelle war, um Respawn-Roland wiederholt den fetten Hintern zu retten.



Durch kreativen Einsatz der Reflektoren bahnen Sie sich einen Weg aus diesem Level.



Lassen wir uns durch das Loch am Boden fallen, können wir beim Gegenpol heraus.



»Geeignete Inneneinrichtung für die neue Redaktions-Gummizelle.«

Auf schwarzen Feldern lassen sich keine Portale öffnen.

PORTAL

Nutz die Torchance!

Als Versuchskaninchen gefangen in einem Labor. Nur mit einem Portalgenerator gewappnet, bewältigen Sie 20 Action-Puzzle-Levels.

Sie wachen in einer Zelle auf und können sich an nichts erinnern. Keine Menschenseele weit und breit, nur diese nervtötende Computerstimme meldet sich ständig zu Wort. Tests sollen Sie bestehen, den Ausgang in verschiedenen Räumen öffnen und erreichen. Am Ende gibt es vielleicht die Aufklärung, wer hinter diesem Experiment steckt – und wie das ganze in den Storyrahmen von *Half-Life 2* passt.

BITTE DURCHREICHEN

Portal ist der Dritte im Bunde bei *Half-Life 2 Black* und eindeutig das exotischste Mitglied des Spiele-Ensembles. Grafik und Steuerung erinnern an die Action-Episoden, doch statt eines kompletten Waffenarsenals haben Sie lediglich

Die linke Maustaste zaubert an die anvisierte Stelle ein blaues Portal, mit der rechten Maustaste entsteht dagegen ein rotes Portal. Das sind quasi miteinander verbundene Durchreich-Stationen. Was beim einen Portal reingeht, kommt beim anderen wieder raus. Die eigene Spielfigur, andere Objekte oder Energiestrahlen lassen sich dadurch beispielsweise umleiten. Ein einfaches Prinzip, mit dem sich einiges anstellen lässt. Öffnen Sie zum Beispiel ein Portal in der Decke über einem Geschützturm und das andere Portal unter einer Kiste im Nebenraum. Die Kiste fällt jetzt durch das eine schwarze Loch, plumpst durch den Gegenpol von der Decke und plättet damit das Geschütz.

AUSWEG GESUCHT

Die ersten Stufen sind harmlos, doch bald fügen sich ver-

Verflucht, was
terkommen? Auf

gen genaues Tim
irgendeinen Ausweg gi
immer, auch wenn die manch
mal nervös, manchmal gestör
klingende Computereur
Zweifel an der Solidität dieser
merkwürdigen Anlage keimen
lässt.

FISCHE-SPIELER VON DER SCHULBANK

Mit dem Hammer-Level-Editor von *Half-Life 2* können Sie auch eigene Puzzleräume basteln. Das Entwicklerteam denkt sogar schon über einen späteren Mehrspieler-Upgrade nach. Entstanden ist die ganze *Portal*-Idee übrigens in einer Abschluss-

GENRE
HERSTELLER
FERTIG ZU
ERSCHEINT
VERGLEICHBAR

Action-Denkspiel
Valve Software/EA
80%
September 2007
Narbacur Drop (Freeware)



HEINRICH
LENHARDT

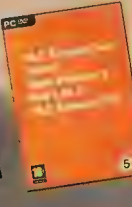
Ob ich verwirrt bin? Benommen von der Ratlosigkeit der Forschungszentrum-Räumlichkeiten des glorieichen Unternehmens Aperture? Das Spielen von *Portal* kann den menschlichen Geist in der Tat fordern, die enttäuende Nuchternheit der ersten Levels weicht bald komplexeren Puzzlerkonstruktionen, die die Gehirntätigkeit stimulieren. Es ist nicht das größte oder komplexeste Spiel aller Zeiten. Aber als *Half-Life 2 Black* abrundende Beilage scheint *Portal* vorzüglich zur Befriedigung meiner Action-Puzzle-Gelüste geeignet.

Ungebetene Passagiere behindern Gordon Freemans Fahrbemühungen.

»Das ist echt das letzte Mal, dass ich mich auf eine Fahrgemeinschaft einlasse!«

Buntes Doppelleben

Die nächste *Half-Life 2*-Fortsetzung gibt es in zwei schicken Varianten. Achten Sie beim Kauf nicht nur darauf, welche Packung besser zu Ihrer natürlichen Haarfarbe passt.



HALF-LIFE 2 BLACK

Enthält: *Half-Life 2 Episode Two*, Team Fortress 2, Portal. Ca.-Preis: 40 Euro. Wer's braucht: Aufsteiger, die *Half-Life 2* bereits haben. Teurer im Vergleich zu *Episode One*, dafür mit zwei Bonusspielen mehr an Bord.

HALF-LIFE 2 ORANGE

Enthält: Die Spiele der Black-Box plus *Half-Life 2* inklusive Counter-Strike Source sowie *Episode One*. Ca.-Preis: 60 Euro. Wer's braucht: Einsteiger, die *Half-Life 2* bislang ignoriert hatten – hier gibt's die komplette Saga auf einmal.

HALF-LIFE 2: EPISODE TWO

Back in Black

Im September geht es mit *Half-Life 2* endlich weiter. *Episode Two* erscheint samt Team Fortress 2 und Portal in der Black Box.

Kleinere Portionen, dafür schneller zubereitet und günstiger zu haben: Diese Eigenschaften umschreiben nicht nur die gescheiterte Frühjahrsdiätversuche des Kollegen Fischer, sondern auch das Episoden-Konzept für Fortsetzungen des Jubel-Shooters *Half-Life 2*. Doch mussten wir nach dessen üblem Cliffhanger-Finale schlaflos anderthalb Jahre warten, bis es in *Episode One* ein Wiedersehen mit Gordon Freeman und Alyx Vance gab. Das war sehr nett, doch in nur wenigen Stunden durchgespielt ... und weiter geht es erst im September. Dann aber

so richtig. Denn zu *Half-Life 2: Episode Two* gesellen sich die Bonus-Spiele Team Fortress 2 und Portal.

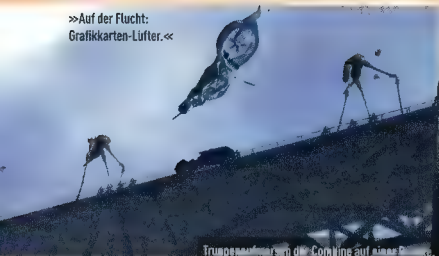
EPISODE MIT MEHR FORMAT

Auch wenn diese *Half-Life*-Dreifaltigkeit unter dem Paketnamen *Half-Life 2 Black* angeboten wird, sehen wir kein bisschen schwarz. *Episode One* war über weite Strecken eine Art Remix bekannter Spielelemente, *Episode Two* wirkt um einiges abwechslungsreicher. Zwar fällt die Gesamtspielzeit episodisch kompakt aus (einstelliger Stundenbereich). Neue Schauplätze, Gegner und größere Massenschlachten sollen aber dafür sorgen, dass sich das nächste Kapitel wie eine vollwertige Fortsetzung anfühlt.

TRENNUNG AUF ZEIT

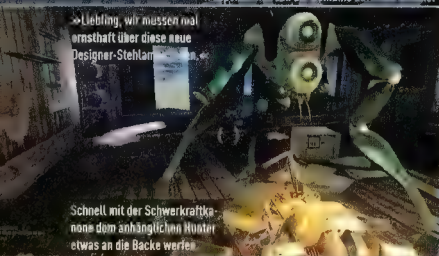
Die Ausgangssituation: Vom Waggon eines dahinratternden Fluchtzugs aus betrachtet unser Heldenpaarchen die Explosion der Stadt City 17, der man gerade noch so entkommen ist. Die fahrplanmäßige Nonstop-Reise zum Rebellenforschungszentrum, in dessen Richtung auch Truppen der Combine-Besatzungsmacht unterwegs sind, wird jäh unterbrochen und unser Traumpaar getrennt. Und das, nachdem Gordon in *Episode One* kaum einen Schritt ohne seine bessere Hälfte machen konnte. Wie nutzt er die gewonnene Freiheit? Zischt er ein paar Bierchen und baggert liederliche Laborkittel-Luder an? Ah, nicht wirklich.

»Auf der Flucht:
Grafikkarten-Lüfter.«

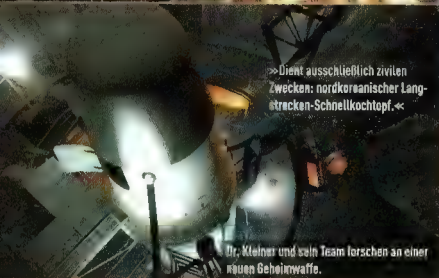


Truppenführer von der Combine auf einen Hügel.

»Leidung, wir müssen mal
ernsthaft über diese neue
Designer-Stehlampe nachdenken.«



Schnell mit der Schwärzfräse
den anhänglichen Hunter
etwas an die Backe werfen.



»Dient ausschließlich zivilen
Zwecken: nordkoreanischer Lang-
strecken-Schnellkochtopf.«

Dr. Kleiner und sein Team forschen an einer
neuen Geheimwaffe.

»Waldspaziergänger wappnen
sich für die neue Zeckensaison.«



Alyx' Roboter-Bodyguard Dog räumt im
Wald mit Combine-Truppen auf.

»Gesundheit!«



Zu den neuen Spezialeffekten gehören
spektakulär in die Luft fliegende Gebäude.

IN TUNNELN TUMMELN

Dr. Freemans Reise verläuft aufregend genug. Da wäre zum Beispiel dieser freundliche Alien vom Volk der Vortgaunt, der als zeitweiliger Begleiter dazukommt. Der Alien hat zwar nicht ganz so schöne Augen wie Alyx, verbrutzelt aber als selbstständig agierender Kampf-Kumpel blitzsaubere Energieattaken. Das erweist sich bei Gordons Schlechweg durch die Antlion-Tunnel als nützlich. Auf Heinz Sielmanns Spuren erforscht er die Nistgewohnheiten der possibleren Krabbelmonster, die total territorial aggressiv reagieren.

MACHT SIE KALT IM WALD

Die aufregendsten Kampf-szenen erwarten uns aber an der frischen Luft. Weitläufige Waldlandschaften animieren zum tiefen Durchatmen und Durchladen. Combine-Truppen treffen auf Rebellen und wir sind mittendrin. Taktische Entscheidungen sind gefragt: An welchen Frontbereich begeben wir uns, um den Verbündeten

zu helfen? Ein neues Fahrzeug, das Gordon bei bastelbegabten Einsiedlern abstaubt, hilft beim schnellen Transport von einem Brennpunkt zum nächsten. Die Baumbestände sollen auch von den Gegnern als taktische Deckung genutzt werden. Da nimmt Sie ein Combine-Penner unter Beschuss während sich seine Kumpels von den Flanken anpirschen.

COMBINE-VERSTÄRKUNG

Die Combine-Armeen haben einen neuen Ggnergertyp mitgebracht, den Hunter. Diese dreibeinige Aufklärer-Einheit ist so etwas wie der kleine Bruder der riesigen Strider. Ein Hunter ist kompakt genug, um fliehenden Opfern auch in Gebäude folgen zu können. Die Bekämpfung dieser schnellen Nervensagen klappt nicht mit allen Waffentypen gleich gut. Am empfindlichsten reagieren die Monster auf die Aufprallwucht geworfener Objekte. Da packt man gern mal die Schwärzfräse aus, um einen Hunter mit Wurfgeschos-

sen ins Straucheln zu bringen. Die ist auch nötig, um eine Klebebombe zur schnellen Strider-Bekämpfung abzuwerfen. Sobald das Sprengpaket am Lulatsch hängt, wechseln Sie zu einer Pistole, um mit einem gezielten Schuss die Explosion auszulösen – schon bricht der Riese eindrucksvoll in sich zusammen.

VALVE TRAUT SICH MEHR

Spielerisch experimentierfreudiger sei man bei *Episode Two*, betonen die Entwickler von Valve Software. Mit der Entwicklung des neuen Anhängels begann man schon zeitgleich mit *Episode One*. Die längere Entwicklungsdauer soll der Qualität ebenso zugutekommen wie die Lektionen, die man aus den Käufer-Rückmeldungen gelernt hat. So ist die neue Folge in Sachen Story-Aufklärung aufschlussreicher und klarer. Nur eins will man nicht: vor Veröffentlichung von *Episode Two* noch weitere Geheimnisse und Details ausplaudern. Denn Vorfreude ist bei all der Hand-

lungsspannung die schönste Freude; bis die abschließende *Episode Three* irgendwann ab 2008 erscheint, gibt es einiges zu spekulieren. Wetten werden noch angenommen, ob Gordon und Alyx sich bis dahin endlich kriegen.

Heinrich Leinhardt

Info: ep2.half-life2.com

Half-Life 2: Episode Two

GENRE	Ego Shooter
HERSTELLER	Valve Software/EA
FERTIG ZU	80%
ERSCHEINT	September 2007
VERGLEICHBAR	Half-Life 2, F.E.A.R.



HEINRICH
LEINHARDT

Über ein Jahr auf eine neue Episode warten zu müssen, das ist eigentlich ein ziemlicher Spannungstäter. Story und Charaktere von *Half-Life 2* sind aber so unerreichbar gut, dass ich eine gewisse Langsamkeit gern verzeihe. Ich freue mich auf mehr Story-Entstaltungen und spielerische Abwechslung, die *Source*-Engine wird zudem mit allerlei Grafikeffekten aufgewertet. Ein Pflichtprogramm für Liebhaber von Einzelspieler-Action. Nur wer ausgesprochen viel Wert auf eine ewig lange Spieldauer legt, schwänzt vielleicht dieses straffe Shooter-Konzentrat.



SPIDER-MAN 3

Im Reich der Spinne

Wie sieht eigentlich der viel zitierte schwarze Peter aus? Wenn Peter Parker in seinem neuen Spider-Man-Anzug herumturt, wissen wir es.

Wer als Farbiger Peter heißt, hat wohl kein leichtes Leben, weil es Leute bestimmt immer wieder wahnsinnig witzig finden, einen Schwarzen-Peter-Spruch vom Stapel zu lassen. Doch wir wollen an dieser Stelle natürlich nicht philosophieren, sondern den neuesten Spider-Man-Titel vorstellen. Der basiert auf dem am 3. Mai startenden Kinofilm (lesen Sie dazu auch den Kasten „Spiel Film!“) und erscheint am selben Tag wie das Hollywood-Pendant. Im Spiel dürfen Sie einmal mehr

in die Rolle des strampelanzugtragenden Superhelden schlüpfen. Der schwingt an Fäden lässig durch New York und krabbelt an Wänden herum – dem Verbrechen immer auf der Spur. Bösewichte vermöbelt er in bester Prügelspielmanier mit Faustschlägen, Tritten und Kung-Fu-artigen Kombinationen, wobei er die Opfer noch mit gewohnt flotten Sprüchen verhöhnt.

SANDMANN, LIEBER SANDMANN Schwieriger wird's, wenn Spidey es mit Superschurken zu tun bekommt. Unter anderem tauchen im dritten Teil Charaktere wie Sandman und Venom auf. Das Spiel bietet sogar mehr böse Buben als der Ki-

nostreifen. Nach Auskunft der Entwickler dürfen Sie sich auf zehn Obermotive freuen, darunter auch ein gewisser Scorpion. Fans kennen den selbstverständlich aus den Comics. Peter Parker tritt zeitweise mit einem neuen Anzug auf, einem pechschwarzen nämlich. Der macht ihn noch stärker, beweglicher und zäher und verleiht ihm zusätzliche Fähigkeiten. Einen verbesserten Spinnensinn etwa. Spider-Man lernt im Verlauf des Abenteuers ständig Kampfmanöver dazu. Das ist auch bitter nötig, immerhin halten drei Banden New York in Atem, die schon mal gern Geiseln nehmen, Autos klauen und generell für Chaos und Verwüstung sorgen. Dank des

neuen dunklen Kostüms ist die schwarze Spinne unter anderem in der Lage, mit ihrem Netz fallende Trümmer aufzuhalten, um Menschenleben zu retten. Sie repariert sogar zerstörte Eisenbahnschienen, blockiert Türen, fängt abstürzende Menschen und schleudert sich mittels ihrer Fäden wie das Geschoss eines Katapults durch Manhattan. Das geht mit einer sehr viel höheren Geschwindigkeit einher als bei den ersten beiden Filmspielen oder auch in *Ultimate Spider-Man*. Die Stadt New York fällt nach Auskunft der Macher übrigens wesentlich größer aus als bei den Vorgängern. Um eine Hausnummer zu nennen: Das U-Bahn- und Abwasser-

Wie in den Spielen zuvor schwingen Sie sich akrobatisch durch New York.



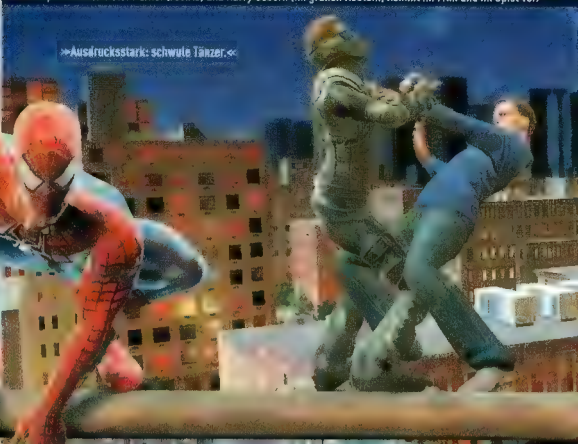
»Schwingerclubs haben
ja gar mehr Zulauf.«



»Manche Kühltürme tragen eben
noch ein bisschen dick auf.«

Um ehrlich zu sein, wir haben keine Ahnung, was Spidey in dieser Szene mit dem Auto vorhat.

Der Kampf zwischen Peter Parker (rechts) und Harry Osborn (im grünen Kostüm) kommt im Film und im Spiel vor.



»Ausdrucksstark: schwule Tänzer.«



»Ein Moment hätte ich
habe meinen Kopf verloren.«

Der neue schwarze Anzug macht den Helden noch stärker, seine Gegner bekommen das natürlich zu spüren.

system soll über 35 virtuelle Kilometer lang sein. Es warten sowohl Hauptmissionen, die die Hintergrundgeschichte vorantreiben, als auch zahlreiche Nebenaufträge, wobei es *Spider-Man 3* dem Spieler erlaubt, sich frei zu entscheiden, welchen Job er als Nächstes annimmt. Etliche Zwischensequenzen transportieren die Story.

PETER, DER SCHATTENPARKER

Mindestens in einer Szene spielen Sie übrigens Peter Parker ohne Superdress. Als Peter gerade nichtsahnend durch den Central Park flaniert, attackiert nämlich plötzlich der neue Grüne Kobold. Hinter dessen Maske verbirgt sich kein Geringerer als Ex-Kumpel Harry, der Rache will – immerhin ist er der Sohn des getöteten Superbösewichts Norman Osborn. Folgerichtig kommt es zum Kampf, und zwar sehr spektakulär auf des Kobolds Fluggleiter. Klingt gut, oder? Etwas stinkend dürfen wir dennoch sein: Anders als in der

Sammelausgabe für die PlayStation 3 kommen PC-Besitzer nicht in den Genuss, auch den Grünen Kobold spielen zu dürfen. Wir schieben dafür Sony den schwarzen Peter zu und fühlen uns hiermit diskriminiert!

Harald Fränkel

Info: www.sm3thegame.com

Spider-Man 3	
GENRE	Action
HERSTELLER	Treyarch/Activision
FERTIG ZU	95%
ERSCHINTEN	3. Mai 2007
VERGLEICHBAR	Marvel: Ultimate Alliance



HARALD FRÄNKEL

Mir haben die ersten Spiele zu den Kinofilmen gefallen. Auch wenn Teil 1 an einer Kameraführung krankt, für die man das Kamerakind bei 1, 2 oder 3 sofort in einem Karton ohne Löcher nach Malawi schicken und dort zur Adoption freigeben würde und Teil 2 auf Dauer ähnlich herausfordernd und abwechslungsreich ist wie ein Beamtenjob in der Kfz-Zulassungsstelle. Ich hoffe, die Entwickler machen das diesmal besser. Dann dürfen sich Superheldenfans – daran habe ich keinen Zweifel – mit einer sehr guten Filmumsetzung vergnügen.

Spiel Film!

Spider-Man 3 kommt am 3. Mai in die Kinos. Worum es diesmal geht? Wegen unserer unfassbar sozialen Ader geben wir Ihnen einen Ausblick.

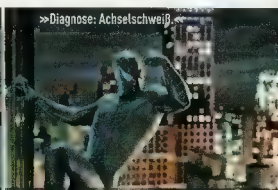
Peter Parker, der als Spider-Man durch New York schwingt, ist endlich richtig mit seiner Liebungsstrulla Mary Jane zusammen. Das wurde aber auch Zeit, noch mehr „Uk, ich bin Superheld, trage deshalb viel Verantwortung und darf ergo nicht poppen“-Geschwafel hätte uns umgebracht! Sie brauchen auch keine Angst haben, dass die freundliche Spinnne aus der Nachbarschaft sich wieder nur mit einem Grünen Kobold als Superschurken plagt: Obwohl Norman Osborns Sohn Harry natürlich Rache für den Tod seines Vaters will, bekommen diesmal die Bösewichte Sandman und Venom eindrucksvolle Auftritte – Fans der Serie dürfen schon mal mit der Zunge schmatzen. Ebenfalls eine Rolle spielt im Film, dass sich der Anzug von Spider-Man plötzlich schwarz färbt (das hat mit einer außerirdischen Lebensform zu tun, Symbiont

genannt). Der dunkle Strampler verleiht Peter neue, ungeahnte Kräfte. Das allein wäre ja super: Spider-Man verdrischt einfach alle Gegner, packt Mary Jane, zerrt sie ins Bett und der Film ist nach 15 Minuten glücklich zu Ende. Doch der schwarze Anzug hat auch Nachteile. Er verändert seinen Träger und bringt dessen dunkle, rachsüchtige Seiten ans Licht. Unter dem Einfluss der schwarzen Klamotte wird Peters Ego immer größer. Dabei vernachlässigt er zunehmend alle Menschen, denen er am meisten am Herzen liegt. Bald ist unser Held gezwungen, sich zwischen der verführerischen Kraft des neuen Anzugs und dem mitfühlenden Helden zu entscheiden. Nun, irgendwie erinnert uns das ein wenig an Darth Vader, der Luke Skywalker in Sachen dunkle Seite der Macht zutabern will, aber was soll's.



»Ärgerlich:
Magendurchbruch.«

Unter anderem trifft Spidey im Film auf Sandman.



»Diagnose: Achtschweip.«

Der schwarze Anzug verleiht Peter Parker neue Kräfte.

A close-up portrait of a young person with voluminous, curly brown hair. They are smiling gently, looking slightly off-camera to the left. They are wearing a dark t-shirt under a denim jacket. The background is a solid, vibrant green.

Welcome to

Games-Shops waren gestern. Heute ist sqoops: Erlebe Online-Shopping der neuen Generation! Fliege durch die 3-D-Navigation, tauche in Screenshots und Trailer ein, spiele Mini-Games und verdiene sqoops-cents, die Du beim Kauf Deiner nächsten Spiele einlösen kannst. Begegne der anderen Seite! Jetzt!



the other site

Ein Shop wie ein Spiel:
Games | Trailer | Screenshots |
Hardware | Konsolen | Fun

sqOOPS

www.sqoops.de



»Sie können die Braut
jetzt küssen!«

Bei *Jericho* dürfen Sie sich sogar
Kontrahenten packen und aus der
Nähe eine Spezialattacke ausführen.

CLIVE BARKER'S JERICHO

Schau dem Tod ins Gesicht!

Eine Stadt im Nahen Osten, ein offenes Höllentor, Dämonen aus allen Epochen – Zutaten für ein feines Fantasy-Horror-Abenteuer.

„Clive Barker ist der große Denker unserer Zeit. Er kennt nicht nur unsere größten Ängste, sondern auch was uns entzückt, was uns anmacht und was in der Welt wirklich heilig ist. Eindringlich, bizarr, schön: Mit diesen Worten können wir Clive Barker beschreiben, bis wir neue, pas-

sendere Adjektive erfinden.“ Diese Lobeshymne auf den britischen Horror-Autor Clive Barker haben wir uns nicht ausgedacht, sie stammt vom Kult-Regisseur Quentin Tarantino (*Kill Bill*, *Jackie Brown*, *Pulp Fiction*).

ANGSTHASE?

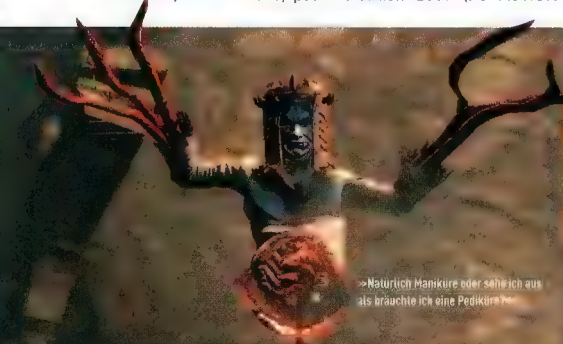
Echte Haudegen kennen den guten Clive schon seit seinem ersten Spielabenteuer namens *Undying*. Der Horror-Shooter erschien 2001 (PC ACTION-

Wertung: 88 Prozent). Zwar legen nun andere Entwickler, nämlich Mercury Steam aus Madrid, Hand an den neuesten Clive-Barker-Ego-Shooter, doch lassen die Bilder erahnen, dass *Jericho* seinem Vorgänger in Sachen Gruseligkeit in nichts nachsteht. „*Jericho* ist ein Horrortitel, er hat aber wegen der Spielmechanik wenig mit Überlebenshorror zu tun. Dort gibt es beispielsweise nur Missionen mit drei Kugeln im Magazin und

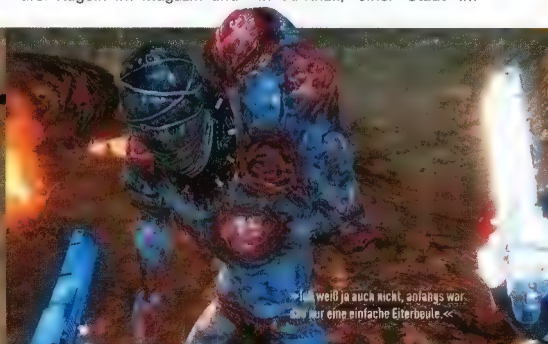
eine niedrige Spielgeschwindigkeit. Das neueste *Resident Evil* (*Resident Evil 4*, Test ab Seite 76, Anm. d. Red.) brachte Überlebenshorror nah ans Action-Genre. *Jericho* hingegen bringt Actionspiele etwas näher an den Überlebenshorror“, beschreibt Projektleiter Enric Alvarez die Arbeit am schaurigen Shooter.

ZURÜCK IN DIE VERGANGENHEIT

Zur Hintergrundgeschichte: In Al-Khali, einer Stadt im



»Natürlich Maniküre oder sehe ich aus
als bräuchte ich eine Pediküre?«



»Ich weiß ja auch nicht, anfangs war
das nur eine einfache Eiterbeule.«

Jericho bietet düstere Atmosphäre, feine Licht-Effekte und diese Dämonen aus der Vergangenheit.

Derartig hässliche Monster sollen beim Spieler für Angstzustände sorgen.



Die Mitglieder der Jericho-Einheit verfügen über magische Fertigkeiten, darunter Telekinese und Exorzismus.

»Blaue Frames lassen sich einfacher begreifen.«

Nahen Osten, machen sich böse Kreaturen aus der Vergangenheit breit. Der Spieler soll den Ursprung aufspüren, eine geheime Ausgrabungsstätte, und dafür sorgen, dass die Viecher zurück in ihr Loch kriechen. Hört sich nach 08/15-Shooter-Kost an, doch ganz so gewöhnlich ist *Jericho* nicht. Sie sind nämlich als Mannschaft unterwegs: „Einer der Vorteile eines Team-basierenden Einzelspielertitels ist, dass wir eine Handvoll unterschiedlicher Charaktere zeigen können, die auf diese extremen Situationen reagieren. Dies geschieht im Spiel in Echtzeit, aber auch in Zwischensequenzen, die die Spielergemeinde sicherlich überraschen“, erzählt Alvarez.

MACH'S IM TEAM!

Sie sollten jetzt aber kein *Rainbow Six* mit Monstern erwarten. *Jericho* verbindet nämlich den teamorientierten Spielverlauf eines Taktik-Shooters mit den furchterregenden Zutaten eines Horror-Abenteuers. Dabei kennt die Fantasie keine Grenzen: „Bei *Clive Barker's Jericho* verkörpert der Spieler Devin Ross, den Anführer der Jericho-Einheit. Er ist ein hartgesottener Veteran konventioneller und übernatürlicher Kriegsführung. Schon zu Beginn der Hintergrundgeschichte erleidet der Hauptcharakter einen tragischen Schicksalsschlag, doch resultiert daraus ein Vorteil für die Mannschaft“, erläutert der Projektleiter. Der Held und seine Kameraden

besitzen Zauberkräfte. Kollegin Abigail Black beispielsweise steuert per Telekinese die Flugbahn ihrer Gewehrkugel und Frank Delgado erledigt Feinde mithilfe eines Feuerdämons, der sich in seinem Arm eingenistet hat. Andere Mannschaftsmitglieder wiederum führen Exorzismen aus. Abgefahnen! Und wo Clive Barker draufsteht, ist natürlich Clive Barker drin. Enric Alvarez: „Clive ist involviert und arbeitet weiter eng mit uns zusammen. Sein Einsatz trägt maßgeblich zur Story und zur Gestaltung der Gegner bei.“ Und da fast alles, was Barker anfasste, zu Horror-Gold wurde, freuen wir uns mächtig auf *Jericho*.

Lukasz Ciszewski

Info: www.codemasters.de/jericho

Der Fürst der Finsternis

Das Grauen hat einen Namen: Clive Barker sorgt seit Jahrzehnten für Alpträume.

Clive Barker kam 1952 in Liverpool (England) zur Welt und begann früh, sich für die Schriftstellerei zu interessieren. Er schrieb Kurzgeschichten unter dem Titel *Bücher des Blutes*, die wegen der detaillierten Gewalt- und Sexdarstellung legendär in der Horrorgemeinde wurden. Mitte der Achtziger folgten seine ersten

Versuche als Regisseur. Der Brite ist unter anderem für die populären *Hellraiser*-Filme verantwortlich. Auch die düstere Horror-Reihe *Candyman* geht auf Clive Barkers Kappe. Vor sechs Jahren erschien *Clive Barker's Undying*, ein von Dreamworks Interactive entwickeltes Actionspiel mit düsterem Szenario. Barker bedeutet ins Deutsche übersetzt übrigens „Beller“ und „Kläffler“. Unglaublich!



Das Titelbild von *Hellraiser: Hellworld* (2005).

Clive Barker's Jericho

GENRE	Ego-Shooter
HERSTELLER	Mercury Steam/Codemasters
FERTIG ZU	50%
ERSCHEINT	4. Quartal 2007
VERGLEICHBAR	Resident Evil 4, Undying

LUKASZ CISZEWSKI



Jericho hat alles, was ein gutes Actionspiel braucht: ekelerregende Monster, dicke Waffen, Kameraden an der Seite des Helden, eine feine Grafik und zutrensende Pixel-Nazis als Kanonenfutter. Und da Clive Barker seine Finger mit im Spiel hat, fällt *Jericho* mit großer Wahrscheinlichkeit verdammt gruselig aus. Die Mischung aus Mannschafts-Shooter und fantastischem Horror-Szenario ist erfrischend anders. Hoffen wir, dass Ende des Jahres ein würdiger *Undying*-Nachfolger erscheint.



»Wie immer dir doch gesagt, das sticht ins Auge!«

Im Nahkampf dürfen Sie sogar das Messer auspacken und den Dämonen damit



PC ACTION-Porno-Lexikon:

Auch in *Tomb Raider Anniversary* stehen wieder gewagte Torneintagen für Titelheldin Lara Croft auf dem Tagesplan.

»Jesus stand auf Hotpants.«

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

Vorsprung durch Technik

AUF DVD
TRAILER

Elf Jahre altern und mit jedem Jahr besser aussehen. Was sonst nur dem Autor dieser Zeilen gelingt, ist für Lara Croft kein Kunststück.

Sie haben schon den ersten Teil von *Tomb Raider* anno 1996 gespielt? Fragen Sie sich manchmal auch, wie es wohl wäre, wenn das Spiel von damals mit der Technik von heute entwickelt worden wäre? Für alle, die diese Fragen mit „Ja“, „Vielleicht“ oder „Weiß nicht“ beantworten, gibt es nun *Tomb Raider Anniversary* – das bringt Teil 1 der Kult-Serie *Tomb Raider* mit aktueller Technik zurück!

LANGE NICHT GESEHEN!

Bevor jetzt einige anfangen zu meckern: Das Spiel ist nicht eins zu eins kopiert, sondern nur an den ersten Teil der Serie angelehnt. Die Geschichte und die Levels sollen im Grunde die gleichen sein, jedoch einige Ausschmückungen oder Veränderungen erfahren. Auch einige neue Spiel-Elemente wie das Kletterseil haben den Weg in das Quasi-Remake gefunden. So ist es nun möglich, die Levels von früher auf verschiedene neue Arten und Weisen zu bewältigen. Auch das Aussehen von Lara haben die Entwickler bei Crystal Dynamics in Richtung des Originals verändert. Lara hat nun wieder ihren Zopf und ein anderes Gesicht als in *Tomb Raider: Legend*.

DAS SIND MIR DIE RICHTIGEN!

Dass die Entwickler von Crystal Dynamics genau die Richtigen sind, um der zwischenzeitlich etwas in Verruf geratenen *Tomb Raider*-Serie zu neuem Aufschwung zu verhelfen, haben sie mit dem erstklassigen *Tomb Raider: Legend* schon bewiesen. Auch für *Tomb Raider Anniversary* sind die Aussichten vielversprechend. Aller Voraussicht nach lösen Sie ab April wieder Rätsel, hängen sich an Hebel und springen durch antike Levels – und das alles mit der wohl attraktivsten Heldin aller Zeiten. Männer aller Länder, vereinigt und freut euch auf *Tomb Raider Anniversary*!

Dennis Blumenthal

Info: www.tombraider.de

Tomb Raider Anniversary

GENRE	Action-Adventure
HERSTELLER	Crystal Dynamics/Eidos
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	April 2007
VERGLEICHBAR	<i>Tomb Raider Legend</i>

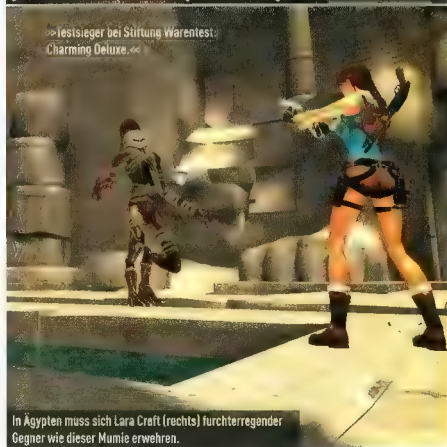


DENNIS
BLUMENTHAL

Ich kann mich noch so gut an mein erstes Mal mit Lara erinnern, als wäre es erst gestern gewesen – dabei ist es schon stolze elf Jahre her. Bisher habe ich mich nur aus zwei Gründen auf den April gefreut: Zum einen meiner geplanten Agrilschere wegen, zum anderen erscheint die Limited Edition von Jack Nicholson's neuer Film *The Departed* am 13. endlich auf DVD! Dank der tollen Präsentation von *Tomb Raider Anniversary* der ich beisehen durfte, bin ich nun endgültig sicher: Der April wird prächtig!



Durch das Kletterseil, das es im ursprünglichen *Tomb Raider* nicht gab, bieten sich dem Spieler neue Möglichkeiten und Wege.



In Ägypten muss sich Lara Croft (rechts) furchterregender Gegner wie dieser Mumie erwehren.

Für alle, die Motorrad fahren

- Alle Motorräder und Roller
- Kaufberatung, Tests und Tipps, Gebrauchtpreise
- Über 200 Seiten für nur 2 Euro





»Gefährlich: Rindenwahn.«

Der gut ausgerüstete Held stellt sich einem überdimensionalen Waldbewohner. Ein erbitterter Kampf entbrennt.

TWO WORLDS

Aus dir mach ich Kleinholz!

350 Aufgaben, 211 Sprecher, echte 30 Quadratkilometer Landschaft: nur einige Daten des potenziellen Oblivion-Killers Two Worlds.

Die meisten Männer denken bei Rollenspielen an Frauen in Krankenschwester-Uniform oder an sich selbst ans Andreaskreuz gekettet – sofort vergessen! Rollenspiele sind seit *The Elder Scrolls 4: Oblivion* wie-

der im Trend. Genau in diese Nische will *Two Worlds* vom polnischen Entwickler Reality Pump (*Earth-Serie*).

HEFTE RAUS, GESCHICHTE!

Two Worlds wirft Sie in eine gefährliche und düstere Welt: Vor Urzeiten machte Kriegsgott Aziraal einen auf dicke Hose und wurde wegen seines Verhaltens von den restlichen Göttern an

einen geheimen Ort verbannt. Seine orkischen Untertanen irrten seitdem dumm wie drei Zentner Fleischwurst durch die Gegend und siedelten im südlichen Ödland an. Jetzt, einige Tausend Jahre später, sind Sie als Kopfgeldjäger und Held der Geschichte im Norden unterwegs – immer auf der Suche nach Ihrer verschleppten Schwester. Am südlichen Ufer

des Flusses Gon haben sich die Orks breitgemacht und belagern das Königreich Cathalon. Zwergen-Gerüchten zufolge befindet sich Aziraals Grab in der Nähe der Thalamont-Berge. Doch kann man den Jüngern Peter Maffays trauen?

DICKES DING-DONG!

Fassen wir zusammen: *Two Worlds* will an *Genpreimus*



»Aufwendige Produktion: Zahnstocher für King Kong.«

Während ein namenloser und verummter Charakter die Landschaft erkundet, hackt ein Nichtspielercharakter im Hintergrund Holz.



Auch mit zwei Waffen verschiedener Klassen (Axt und Schwert) hat der Held kein Problem.



Der Magier (links) spricht einen Zauber und verteidigt sich gegen den Drk.



Die Städte sind bevölkert und die Nichtspielercharaktere reagieren auf ihr Verhalten.

The Elder Scrolls 4: Oblivion vorbei. Prinzipiell kein schlechter Gedanke, sich mit dem Besten zu messen, doch womit geht es ab auf die Überholspur? Die reinen Fakten von *Two Worlds* dürften dem geneigten Rollenspiel-Anhänger die Kinnlade fallen lassen: In Städten und Dörfern gibt es selbstständig agierende Nichtspielercharaktere (70 bis 120 pro Stadt und zehn bis 25 pro Dorf), jede der Klimazonen (unter anderem Berge, Küsten, Wälder, Eisregionen) besitzt fiese Gegner und in der Verfolgerperspektive lösen Sie 360 Aufgaben in einer knapp 30 Quadratkilometer großen Welt. Wir sind echt beeindruckt!

DER DRECKIGE REST

Um den Widersachern in den Hintern zu treten, stehen Ihnen Fern- und Nahkampfwaffen zur Verfügung. Jeder Feind hat dabei andere Schwachstellen: Den Knochengestalten hauen Sie beispielsweise mit einem stumpfen Knüttel die Rippen durch, während menschenähnliche Wesen durch scharfe Waffen weitaus mehr Schaden nehmen. Sie verabscheuen rohe Gewalt? Dann nutzen Sie Magie! Die ist unterteilt in fünf Bereiche: Feuer, Luft, Erde, Wasser, Nekromantie (Geister- und Totenbeschwörung). Rüstungsgegenstände werten Sie auf, indem Sie zwei gleiche Objekte aufeinanderlegen.

Während unseres mehrstündigen Ausflugs in die Welt von *Two Worlds* fiel uns auf, dass es so gut wie keine Ladezeiten gibt. Allerdings wollen die Entwickler noch ein wenig an der künstlichen Intelligenz und dem Physikverhalten arbeiten – das sind Feinheiten, die sie bis zur Veröffentlichung am 9. Mai bestimmt in den Griff bekommen. Mehrspielerfans freuen sich indes auf zwei Spielmodi: Der Arena-Modus bietet Kämpfe ohne Charakterentwicklung, der sogenannte RPG-Modus bietet bis zu 1.000 Spieler pro Server, Aufträge und Charakterentwicklung. So muss das sein!

Christian Gurnth

Info: www.2-worlds.com

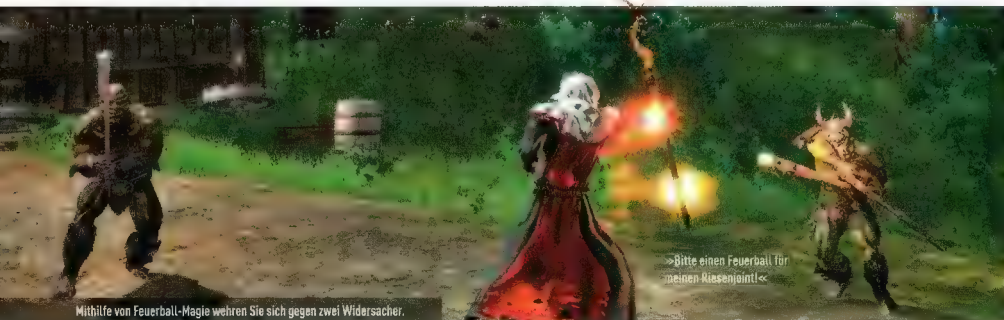
Two Worlds

GENRE	Rollenspiel
HERSTELLER	Reality Pump/Luxaar
FERTIG ZU	90%
ERSCHEINT	9. Mai 2007
VERGLEICHBAR	TES 4: Oblivion, Gothic 3

CHRISTIAN GURNTH



Die weiträumigen Landschaften und die Vielzahl an spielerischen Möglichkeiten in *Two Worlds* gefallen mir. Die Bildschirmfotos sehen bombig aus – Rollenspiel-Anhänger dürfen sich auf einen potenziellen *Oblivion*-Killer freuen. Es erscheint voraussichtlich drei Tage nach meinem Geburtstag [Anm. d. Textchefs: Wie beim Kollegen Blumenthal auf Seite 56 – wer will das wissen?], da tue ich mir selbst einen Gefallen und lege mir eine Version zu. Langsam aber sicher habe ich jeden Winkel in *Oblivion* gesehen und brauche frisches Futter!



Mithilfe von Feuerball-Magie wehren Sie sich gegen zwei Widersacher.

TEST

PC ACTION: Unsere Vorsätze

Es mag es auf den ersten Blick anders erscheinen, doch selbst PC ACTION folgt Regeln. Hier die wichtigsten für Sie zum Auswendiglernen:

1. Wir wollen Action! Immer!

Der Titel unseres Magazins ist Programm: Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele. Auf solchen Titeln liegt unser Fokus, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.

2. Das Leben ist ernst genug!

Wir bewerten Spielspaß und berichten monatlich über ein Hobby, bei dem Spaß die entscheidende Rolle spielt. Deshalb wollen auch wir Ihnen Spaß bereiten: Lesespaß.

3. Ehrlichkeit schreiben wir groß!

Wegen Sachzwängen entstehen Tests und Vorschauen manchmal nicht unter Laborbedingungen. Wir sagen Ihnen serios, wann das der Fall ist und aus welchem Grund.

4. Wir verlängern Ihren Spielspaß!

Es gibt mehr als nur die neuesten Spiele. Oft noch lange nach dem Verkaufsstart produzieren Hobby-Entwickler teilweise erstklassige Zusatzprogramme, Karten und Mods zu Ihren – und unseren –

Lieblingsspielen. Die Besten finden Sie Monat für Monat auf unserem Begleit-Datenträger. Und das seit über zehn Jahren.

5. Sie sind uns wichtig – und Spiele!

Wir machen unseren Job schon lange und lieben ihn mehr als die Unsummen, die wir damit verdienen. Trotzdem nehmen wir uns selbst nicht zu wichtig. Unsere Leser und Spitzenspieler dagegen umso mehr. Deshalb spielen wir so lange es geht, um für Sie zu einem möglichst objektiven Urteil zu kommen.

6. Wir heißen Sie nicht!

Zumindest nicht, wenn wir schon gegessen haben. Deshalb versuchen wir jeden seriösen Leserbrief auch seriös zu beantworten – nur nicht im Heft! Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade.

7. Ihre Meinung ist gefragt!

Wir laden Sie herzlich ein, PC ACTION mitzugestalten. Teilen Sie uns per E-Mail, Post oder auf www.pcaction.de Ihre Meinung mit. Gute Ideen und Vorschläge setzen wir so schnell wie möglich um.

Die riesige Commander-Einheit ist in ein Feuergefecht am Strand verwickelt.



>> Robo-Jesus übte noch.<<

AUF DVD
PATCH

SUPREME COMMANDER

Update: Spielbalance angepasst

Kurz nach der Veröffentlichung erhöht THQ die Spieler und schraubt an der Spielbalance von *Supreme Commander*.

ECHTZEIT-STRATEGIE | Chris Taylors neuestes Werk *Supreme Commander* ähnelt zeitweise einem Insassen der Nervenheilanstalt. Es läuft in einigen Belangen einfach nicht ganz rund. Der Ende Februar veröffentlichte Patch auf die Version 3217 bügelt allerdings viele Unzulänglichkeiten aus. So verbesserten die Macher unter anderem Animationen und änderten die Spielbalance. Außerdem reduzierten sie die Stärke der Atomexplosion der Commander-Einheit auf 4.000 Schadenspunkte. Probleme im Chat- und Konsolenfenster sowie weitere Programmfehler gehören ebenfalls der Vergangenheit an.

Alexander Frank

Info: www.supremecommander.de

Testphilosophie: So blickst du durch!



PC ACTION GOLD

Den besten Spielen des Monats verleihen wir diese Auszeichnung. Hier können Sie ohne Reue zugreifen.



PC ACTION PREISTIPP

Pfennigfuchser bekommen mit derart ausgezeichneten Produkten viel Gegenwert zu einem fairen Kurs.



PC ACTION BETA-TEST

Unter anderem kommen Spiele mit Online- oder Mehrspieler-Schwerpunkt oft langsam in Schwung, weil anfangs etwa die Server nicht laufen. Wir liefern dennoch alle Informationen und ein Tendenz-Urteil zum Erstverkaufstag.

91 - 100%

Hardware: 1,5 - 4,9

81 - 90%

Hardware: 1,5 - 1,99

71 - 80%

Hardware: 2 - 2,49

61 - 70%

Hardware: 3 - 3,49

51 - 60%

Hardware: 3,5 - 3,99

41 - 50%

Hardware: 4 - 4,9

≤ 40%

Hardware: 4 - 4,9

HERAUSRAGEND: Wer hier keinen Spaß hat, sammelt besser Bierdeckel oder Briefmarken.

SEHR GUT: Selbst Genre-Fremdgänger könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.

GUT: Verliebte Menschen verleihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger tun das auch.

OK: Na ja, für Fans können auch Zweitlingspiele noch spannend sein ...

AUSREICHEND: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.

MANGELHAFT: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.

UNGENÜGEND: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.



PC ACTION

PREIS Ca. € 4,99
TERMIN 17. Januar 1996

GENRE Action
ENTWICKLER PC ACTION
VERTRIEB Computer Media
USK-FREIGABE Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT Deutsch/Komisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Ja

MINDESTENS
1 Chefredakteur, 1 Stellvertreter, 2 leitende Redakteure, jede Menge Fußvolk, 2 GbByte Grips, 1 Prise Humor

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nur hintereinander möglich, denn auf der Toilette sitzt jeder allein. Hoffentlich.

PREIS/LEISTUNG 95%
GRAFIK 86%
SOUND 77%
STEUERUNG 59%
MEHRSPIELER 59%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%
[] Unglaublich viel Blödsinn -20%
[] Igit, jetzt zusätzlich seriöse Bildunterschriften -20%
[] Tester-Team zu kompetent -20%
[] Ich kann die DVD nicht wenden -20%
[] Redaktion ist nie nackt zu sehen -20%

UNGENÜGEND
Kraß, konkret, korrekt: Das mögen humorlose Pedanten natürlich nicht.

0%
EINZELSPIELER

Wertungssystem & Wertungskasten: So geht's!

Auf seriöse und nachvollziehbare Beurteilungen von PC-Spielen können Sie bei PC ACTION vertrauen.

Wertungen sind Philosophiefragen. Insbesondere gilt das dann, wenn emotionale Urteile gefällt werden, wie etwa über den Spätfaktor eines Spiels. Der fällt individuell unterschiedlich aus, ist nicht hundertprozentig messbar, wie etwa der Bremsweg eines Autos. Kann man ein Spiel beurteilen, indem man die Summe seiner Komponenten betrachtet und dann zusammenrechnet? Wir meinen nein. Spiele wie *Tetris*, mit dieser Grafik, aber genialer Spielmechanik, hätten in so einem System kaum die Chance auf eine Spitzenwertung. Zudem sind einzelne Bestandteile eines Spiels je nach Genre unterschiedlich wichtig. Ein Sportspiel mit verzehnter Steuerung ist nicht spielbar, disqualifiziert sich selbst. Bei Adventures, Ego-Shootern oder Strategiespielen ist die Steuerung dagegen ein weitestgehend standardisierter „Hygienefaktor“. Hier rückt

die Steuerung nur ins Interesse, sollte diese absolut genial sein oder gar nicht funktionieren. Gedankensprung: Was passiert, wenn Sie mit Freunden aus dem Kino kommen? Sie diskutieren über den Film. Sie reden über die stärksten Szenen und über die Dinge, die Ihnen überhaupt nicht gefallen haben. Bei Spielen ist das ebenso. Die größten und schlimmsten Momente und deren Zahl bleiben haften, sind letztlich Grundlage Ihrer ganz persönlichen Spielspielwertung. PC ACTION objektiviert durch mehrere Tester pro Titel und exakte Vergleiche innerhalb eines Genres die Ergebnisse dieses Systems, verfährt ansonsten ebenso. Zudem erfahren Sie in unserem Wertungskasten exakt, welche Faktoren dafür verantwortlich sind, dass ein Spiel sein Potenzial nicht voll ausschöpft.

Das beschäftigt die PC ACTION-Redaktion in diesem Monat

Was denkt ein Action-Fan über ein Adventure und ein Adventure-Freak über eine Ballerorgie? Hier beurteilt

jeder Redakteur des PC ACTION-Teams die wichtigsten Titel der Ausgabe nach seinem Geschmack.



JOACHIM HESSE	HARALD FRÄNKEL	WOLFGANG FISCHER	RALPH WOLLNER	LUKASZ CISZEWSKI	ALEXANDER FRANK	CHRISTIAN GÜRTH	DENNIS BLUMENTHAL
Ego-Shooter, Action-Adventures	Actionspiele & Ego-Shooter	Rollen- & Actionspiele	Action-, Sport- & Rennspiele	Actionspiele & Mehrspieler-Shooter	Strategie-, Action- & Rollenspiele	Strategie-, Action- & Mehrspieler-Shooter	Echtzeit-Strategie & Taktik-Shooter

BOUNTY BAY ONLINE (siehe Seite 84)

■ ■ ■ ■ ■ Sid Meier's Pirates! ist da mehr mein Ding.	■ ■ ■ ■ ■ Öde. Und hässlich wie mein Hintern vor dem Heißwasser.	■ ■ ■ ■ ■ Mit 'ner Buddel Rum perfekt spielbar. "barhar"	■ ■ ■ ■ ■ Unglaublich, aber ich finde das Spiel echt klasse!	■ ■ ■ ■ ■ Eher gehe ich freiwillig als Soldat in den Irak.	■ ■ ■ ■ ■ Noch ein Online-Rollenspiel und ich laufe Amok.	■ ■ ■ ■ ■ Wenn ich schreien will, geh ich aufs Klo!	■ ■ ■ ■ ■ Wenn ich etwas monatlich bezahle, dann meine Wohnung.
--	---	---	---	---	--	--	--

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS (siehe Seite 62)

■ ■ ■ ■ ■ Sehr, sehr schön. Endlich wieder frisches Tiberium.	■ ■ ■ ■ ■ C&C? Da sind mir ja sogar C. C. Catch oder C&A lieber.	■ ■ ■ ■ ■ Cool, darauf freue ich mich seit Monaten!	■ ■ ■ ■ ■ Eigentlich gar nicht mein Genre, aber einfach toll.	■ ■ ■ ■ ■ Strategie ohne Tiefgang, perfekt für mich!	■ ■ ■ ■ ■ Erstklassig und genial! Zumindest für Fans der C&C-Reihe.	■ ■ ■ ■ ■ Ich erwarte mehr Strategie bei diesem Spiel!	■ ■ ■ ■ ■ Verdammt gutes Spiel, aber nicht taktisch genug für mich.
--	---	--	--	---	--	---	--

RED OCEAN (siehe Seite 74)

■ ■ ■ ■ ■ Für die schnelle Batterie zwischendurch durchaus gut.	■ ■ ■ ■ ■ Preisfrage: Ich hab S.T.A.L.K.E.R. und Red Ocean, was spiele ich?	■ ■ ■ ■ ■ Da schau ich mir lieber freiwillig Oceans 13 im Kino an.	■ ■ ■ ■ ■ Ich habe noch nie was getaucht und das bleibt so.	■ ■ ■ ■ ■ Solide, aber es haut mich nicht wirklich vom Hocker.	■ ■ ■ ■ ■ Das wäre mein ultimatives Spiel. Vor etwa sieben Jahren.	■ ■ ■ ■ ■ Nicht ganz so schlimm wie abgeschnittene Hoden.	■ ■ ■ ■ ■ Leicht abwegige Story und auch sonst nicht der Renner.
--	--	---	--	---	---	--	---

RESIDENT EVIL 4 (siehe Seite 76)

■ ■ ■ ■ ■ Tolles Spiel, schwache Umsetzung, Schade.	■ ■ ■ ■ ■ Nett. Gruselig wie Herrn Hesses Discobekannt-schaft nicht.	■ ■ ■ ■ ■ Bäääh! Ich will meinen Pixelbrei nicht essen.	■ ■ ■ ■ ■ Traurige Konvertierung eines tollen Spiels.	■ ■ ■ ■ ■ Brillantes Spiel, aber wo ist nur die Grafik geblieben?	■ ■ ■ ■ ■ Hirnlose, hässliche Zombies? Wie in der Redaktion!	■ ■ ■ ■ ■ Ich stehe auf stumpfe Typen, die mich töten wollen.	■ ■ ■ ■ ■ Resident Evil rockt!!! Auf Konsole jedoch mehr.
--	---	--	--	--	---	--	--

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL (siehe Seite 68)

■ ■ ■ ■ ■ Faszinierend! Für solche Spiele liebe ich den PC.	■ ■ ■ ■ ■ Passt wie Arsch auf Eimer zu mir, - hab ja nen Atomschlag.	■ ■ ■ ■ ■ Neben Wodka der beste Exportartikel des Ostblocks.	■ ■ ■ ■ ■ Ich habe mit viel gerechnet, aber nicht mit so einem Knüller!	■ ■ ■ ■ ■ F.I.N.D.E. I.C.H. R.I.C.H.T.I.G. G.U.T.	■ ■ ■ ■ ■ S.T.A.L.K.E.R.? Dafür würde ich Plutonium essen!	■ ■ ■ ■ ■ S.T.A.L.K.E.R., ist eine richtige Spielbombe! Yeah!	■ ■ ■ ■ ■ Ich liebe Endzeit und ich liebe Ego-Shooter. Noch Fragen?
--	---	---	--	--	---	--	--

SIMON THE SORCERER: CHAOS IST DAS HALBE LEBEN (siehe Seite 82)

■ ■ ■ ■ ■ Die Typen schwafeln mir ein bisschen zu viel.	■ ■ ■ ■ ■ Sigfried, Roy, Petter, Simon... Sorry, aber ich bin hetero.	■ ■ ■ ■ ■ Da Chaos auch mein Leben bestimmt, mag ich Simon.	■ ■ ■ ■ ■ Ganz niedriglich, aber eigentlich Kinderkacke. Mein dankel!	■ ■ ■ ■ ■ Genau wie Gothic-Rock: nicht mein Geschmack.	■ ■ ■ ■ ■ Simons Witze sind deutlich besser als die meiner Kollegen.	■ ■ ■ ■ ■ Wäre es zumindest ansatzweise witzig...	■ ■ ■ ■ ■ Wenn ich schon Adventure spiele, dann Sam & Max!
--	--	--	--	---	---	--	---

TEST DRIVE UNLIMITED (siehe Seite 92)

■ ■ ■ ■ ■ Endlich ist Test Drive wieder auf der Höhe der Zeit.	■ ■ ■ ■ ■ Na ja, ich suche noch das Spiel. Ist da überhaupt eins drin?	■ ■ ■ ■ ■ Eine Testfahrt mit einem echten Ferrari wäre mir lieber.	■ ■ ■ ■ ■ Tolle Idee, sauber umgesetzt. Spitzenittel!	■ ■ ■ ■ ■ Entspannend. Rasant. Hübsch. Innovativ.	■ ■ ■ ■ ■ Frauen und Autos. Jetzt fehlen nur noch Waffen!	■ ■ ■ ■ ■ Ich mag die Idee und die Umsetzung. Ein gutes Spiel.	■ ■ ■ ■ ■ Auch hier gilt wieder einmal: Ich rase lieber in echt!!!
---	---	---	--	--	--	---	---

TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE (siehe Seite 80)

■ ■ ■ ■ ■ Mehr neue Ideen wären der Schlüssel zu meinem Herzen.	■ ■ ■ ■ ■ Gut! Weil ich einfach gern den Hackepeter mässe.	■ ■ ■ ■ ■ Haut mich ebensowenig vom Hocker wie das Hauptspiel.	■ ■ ■ ■ ■ Absolute Grüze. Echte Männer wenden sich entsetzt ab.	■ ■ ■ ■ ■ Eher gehe ich freiwillig als Soldat nach Afghanistan.	■ ■ ■ ■ ■ Für Immortal Throne verkaufe ich meine Oma!	■ ■ ■ ■ ■ Jippie! Endlich neues Titan-Quest-Futter!	■ ■ ■ ■ ■ Verdammt gutes Add-on für ein verdammt gutes Spiel!
--	---	---	--	--	--	--	--

Legende: ■ ■ ■ ■ ■ = Genial, ■ ■ ■ ■ ■ = Gut, ■ ■ ■ ■ ■ = Okay, ■ ■ ■ ■ ■ = Langweilig, ■ ■ ■ ■ ■ = 6/10

Spielerreferenzen

Die hier aufgelisteten Titel sind auf jeden Fall Ihr Geld wert:

ACTIONSPIEL		
GTA San Andreas	Rockstar Games	09/2005
Mafia	Lusion Softworks	09/2002
Max Payne 2	Remedy	12/2003

ACTION-ADVENTURE		
Dark Messiah of Might and Magic	Arkane Studios	12/2006
Spider Cell: Double Agent	Ubisoft	01/2007
Tomb Raider: Legend	Crystal Dynamics	05/2006

ACTION-ROLLENSPIEL		
Dungeon Siege 2	Gas Powered Games	10/2005
Freedom Force vs The 3rd Reich	Trion Games	05/2006
The Lord of the Rings: The Two Towers		

ADVENTURE		
Ark: Herz des Dorns	Dark 13	01/2007
Dreamfall: The Longest Journey	Funcom	08/2004
Geheimnisse Langsams	Amnesia Arts/Fusionpress	10/2006

AUFBAU-STRATEGIE		
Anno 1701	Sunflowers	01/2007
Das achte Weltwunder	Funatics	05/2003
Stellaris: Das Erbe der Könige	Blue Byte	01/2005

ECHTZEIT-STRATEGIE		
Company of Heroes	Relic Entertainment	11/2006
Supreme Commander	Gas Powered Games	04/2007
StarForce 2	Phenomic	05/2006

EGO-SHOOTER		
Half-Life 2	Valve	12/2004
Prey	Human Head Studios	09/2006
S.T.A.L.K.E.R.: SoC	GSC GameWorld	05/2007

FLUGSIMULATION		
Comanche 4	Avira.org	01/2002
Fight Squadron X	Microsoft	01/2007
IL-2 Forgotten Battles	Ubisoft	04/2003

MEHRSPIELER-SHOOTER		
Battlefield 2	Dice	08/2005
Battlefield 2142	Dice	12/2006
Quake 4	Raven Software/Id	12/2005

ONLINE-ROLLENSPIEL		
EverQuest 2	Sony Online	02/2004
Guild Wars: Nightfall	NC Soft	01/2007
WoW: The Burning Crusade	Blizzard	03/2007

RENNSPIEL		
Dirt Race Driver 3	Codemasters	04/2006
GT Legends	Simon	11/2005
Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts	01/2006

ROLLENSPIEL		
Gothic 3	Piranha Bytes	12/2006
Star Wars: KotOR 2	Lucas Arts	04/2005
The Elder Scrolls 4: Oblivion	Bethesda Softworks	06/2006

RUNDENBASIERENDE STRATEGIE		
Civilization 4	Parsons	01/2006
Heroes of Might and Magic 5	Knight Interactive	07/2006
Medieval 2: Total War	Sega	12/2006

SOMNISCHE SIMULATIONEN		
Die Sims 2	Maxis	10/2004
Sid Meier's Pirates	Foxraxis	02/2005
The Movies	Lionhead	01/2006

SPORTMANAGER		
Anstorf 4 Edition 03/04	Ascaron	12/2003
Fußball Manager 2005	Electronic Arts	11/2004
Heimspiel 2006	Greencode	07/2006

SPORTSPIEL		
Madden NFL 07	EA Kanada	11/2006
NHL 07	EA Sports	11/2006
Pro Evolution Soccer 6	Konami	12/2006

TAKTIK-SHOOTER		
Grand Heaton Adv Warfighter	Grin	07/2006
Rainbow Six Vegas	Ubisoft Montreal	02/2007
SWAT 4	ratona Games	05/2005

WIRTSCHAFTSSIMULATION		
Die Sims 2	Woodward	04/2002
Port Royale 2	Ascaron	06/2004
Road to Troy 3	Pop Top Software	01/2004

Das Gastspiel des Monats

Was tut man nicht alles, um endlich einmal *Team Fortress 2* spielen zu dürfen? Zum Beispiel Valve Software heimsuchen. Die nächste *Half-Life 2*-Fortsetzung kommt in den Varianten *Black Box* und *Orange Box*. Sie enthält neben der neuesten Story-Episode auch die lange erwartete Fortsetzung des Teamshooter-Klassikers *Team Fortress*. Dann mal ab nach Bellevue, einem Vorort von Seattle, um im Valve-Netzwerk Probepartien gegen die Entwickler des Spiels zu wagen! Für PC ACTION vor Ort: Korrespondent Roland Austnait und (in völlig ungewohnter Rolle produktive Arbeit leistend) Oberboss Heinrich Lenhardt. Nach unserer Invasion musste sich die Valve-Befehlshaber erst mal erholen – eine Woche Betriebsurlaub!



Die Herren Brown (v.l.), Walker (v.l.), Johnson (v.l.) – in Schach gehalten von PC ACTION (Roland Austnait, L., Heinrich Lenhardt, r.).

»Eklig, Heuschknuppen und kein Taschentuch dabei.«

Kane, der Anführer der Bruderschaft von Nod, ist zurück und plant mithilfe einer mysteriösen Superwaffe einen großen Schlag gegen die GDI.

COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

Hier kannst du zugreifen



Echtzeit-Strategie ist wie Liebe machen: Zu dritt ist es einfach besser. Deshalb gibt es neben GDI und Nod nun auch noch die Scrin.

Ein verregneter Tag. Schwer bewaffnete GDI-Truppen patrouillieren im Vorgarten des Weißen Hauses. Wie aus dem Nichts zerreißen donnernde Panzerschüsse die trügerische Stille. Wilder Aufruhr unter

den GDI-Soldaten, doch zu spät: gegen ihren Überraschungs-Angriff mit Panzern und Maschinengewehr-bestückten Buggys haben die unvorbereiteten Wachen nicht den Hauch einer Chance. Nach wenigen Sekunden liegt der letzte GDI-Soldat leblos am Boden, ihre Truppen stürmen das Weiße Haus – kurz danach rollen schwarze

Banner mit dem Logo der Bruderschaft von Nod aus den Fenstern des Präsidentensitzes. Ein weiterer glorieicher Sieg für Kane!

Seit es angekündigt wurde, ist *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* unter Echtzeit-Strategen das Thema Nummer 1. Falls Sie verwirrt sind, warum das Spiel *Command & Conquer 3* heißt, obwohl es doch bekanntermaßen bereits zwölf *Command & Conquer*-Titel gibt, sehen Sie sich unseren „Dich kenne ich doch!“-Kasten an (unten). Genau gefaselt, ab in den Krieg!

SCHWERWIEGENDER EINSTIEG
Bisher kannte man in der Welt von C&C nur die verfeindeten Parteien GDI (Global Defense Initiative) und Bruderschaft von Nod (für alle, die nicht bibelfest sind: Nod ist das Land, in das Kane wanderte, nachdem er seinen Bruder Abel aus Neid erschlagen hatte). Der Konflikt der beiden Gruppierungen ist der Kern der *Command & Conquer*-Geschichte. Der Grund für den ewigen Streit ist nicht etwa eine hemmungslose Affäre von GDI-Anführer Jack Granger mit Kanes Frau, sondern das geheimnisvolle und gefährliche Mineral Tiberium. Dieser brennende Stoff kam in den Neunziger-

Dich kenne ich doch!



Wer zählt Kane? ... C&C: Mord ... Kane ... Tiberium ...





»Noch nicht ausgewachsen:
Atampliz.«

Mit einer Übermacht erringen wir für die Bruderschaft von Nod (rote Einheiten) einen Sieg über die Scrin.

jahren per Meteoriten-Express auf die Erde und hat sich seither weltweit verbreitet. Zunächst verschmäht, weil es jedes menschliche Leben vernichtet, entwickelte sich Tiberium zu einem enorm wichtigen, wertvollen Rohstoff. GDI und Nod beanspruchten das „grüne Gold“ seitdem für sich. Jetzt kommen noch die Scrin ins Spiel – erbarmungslose, hässliche Außerirdische, die sich bislang im Hintergrund hielten, beobachtend, wartend. Wartend worauf, fragen Sie? Dass der Postmann zweimal klingelt? Wir wissen es auch nicht genau, aber nun landen die Scrin auf der Erde, wollen auch an das Tiberium.

DIE RÜCKKEHR DES BÖSEN

Klasse, dass auch Kane wieder da ist! Die Glatze mit Charme – aber ohne Schirm und Melone. Totgeglaubte leben eben länger. Wieder verkörpert Joseph D. Kucan Kane, der einen teuflischen Plan im Gepäck hat. Wir wollen nicht zu viel verraten, doch das sei gesagt: Kane plant mithilfe einer Superwaffe die lästige Fehde mit der vereinigten GDI ein für alle Mal zu beenden. Ob ihm das gelingt, liegt an Ihnen.

FILM PROFIS!

Ein markantes Merkmal der C&C-Serie waren schon immer die Zwischensequenzen.

Bisher war der filmtechnische Anspruch dabei nicht wirklich hoch, trotz echter Schauspieler. Das wollten die Macher nun ändern, verpflichteten Top-Mimen für über 90 Minuten kinoreifes Videomaterial. Mit dabei: Michael Ironside (*Starship Troopers*), Josh Holloway (*Lost*), Tricia Helfer (*Battlestar Galactica*), Billy Dee Williams (*Star Wars: Das Imperium schlägt zurück*)! Das sorgt für Kino-Gefühl am heimischen Rechner – denkt man. Unserer Meinung nach nicht ganz: Die Videosequenzen sind durch die teilweise hervorragenden Schauspieler bedeutend besser als die der Vorgänger – das



»Typisches Verhalten: transformier-
Panzer-Hunde schnüffeln am Heck
der Artgenossen.«

Die beliebten Mammut-Panzer sind auch wieder da!

Geht das auch ...

... In der Realität? Die wichtigsten Spielelemente von C&C 3 im praktischen Härtestest!

Rohstoffe sammeln



Die Rohstoffe sind wichtig für eine funktionierende Armee und eine fulminante Basis. Im Spiel gibt es Tiberium, bei uns in der Redaktion Joghurt. Nach einiger Zeit wird aber auch dieser grün.

Truppen befähigen



Nicht nur die Hauptprotagonisten in *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* können Truppen befähigen. Auch die Führungsetage ihrer Lieblingszeitschrift kommandiert Menschen und sehen dabei verdammt intelligent aus.

Wichtige Entscheidungen treffen



Welcher Feind ist der gefährlichste? Wo greife ich an? In der Realität haben die gut aussehenden Volontäre der PC ACTION an jeder Hand zwei heiße Frauen! Da fällt die Wahl sehr schwer. Zumeist greifen sie bei beiden hin.

Eine typische Basis der neuen außerirdischen Rasse, die Scrin benannt wurde.



»Perfekt für Paradoxiens:
Treibsand.«

PC ACTION-Testlogbuch

C&C 3: Tiberium Wars



Als Strategen des ersten Tages sind wir gespannt, ob C&C 3: Tiberium Wars an unsere Lieblingsspiele heranreicht.

CHRISTIAN GÜRNTH DENNIS BLUMENTHAL

SAMSTAG, 3.3.2007 7:31 Uhr

Blumenthal: Ich warte auf den Paketdienst, der mir *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* bringen soll! Man befiehlt mir, den Morgen über bereit und wach zu sein. Spätestens um 9 Uhr soll das Paket da sein.

Gürnth: *zzzzzzzzzzzzzzzzzz*

SONNTAG, 4.3.2007 13:37 Uhr

Blumenthal: Die unsichtbaren und flugfähigen Shadow-Trooper sind einfach nur geil! Danke EA!
Gürnth: Verdamm! Ich sollte Dennis doch beim *Command & Conquer 3*-Test unterstützen! Ab in die Redaktion – doch vorher: Zähne einsetzen!

SAMSTAG, 3.3.2007 · 9:15 Uhr

Blumenthal: Habe mir aus Langeweile mit Rasierschaum einen Vollbart gemalt, Reden vor dem Spiegel geübt. Mit dem Bart sehe ich aus wie ein Präsident.
Gürnth: *mzmzmzmzmzmzmzmzmzmzm*

MONTAG, 5.3.2007 17:08 Uhr

Blumenthal: Nachdem Herr Gürnth gegen mich im Mehrspieler-Teil verlor, feiere ich wie ein Römer!
Gürnth: Nachdem Herr Blumenthal gegen mich im Mehrspieler-Teil verlor, feiere ich wie ein Grieche!

SAMSTAG, 3.3.2007 10:29 Uhr

Blumenthal: Es klingelt. Ich gucke gerade *Das Schweigen der Lämmer*. Das Klingeln ist mir egal!
Gürnth: Dieser bescheuerte Wecker. Es ist Samstag! Ich will pennen.

DIENSTAG, 6.3.2007 22:11 Uhr

Blumenthal: Kollege Gürnth und ich haben nun seit Samstag nichts anderes getan als C&C gespielt. Das Spiel macht ungeheuren Spaß, allerdings kämpft man mit nervigen, kleinen Ungereimtheiten wie der KI.

Gürnth: Der Einzelspieler-Teil rockt mich wirklich und der Mehrspielerpart ist sehr gut, kann aber nicht mit Genregroßen wie *Warcraft 3*, *Starcraft* oder *Supreme Commander* mithalten – trotz des neuen Kommentatoren-Modus.

SAMSTAG, 3.3.2007 10:30 Uhr

Blumenthal: Ich renne dem Paketdienst in Boxer-Shorts und T-Shirt hinterher. Glücklicherweise erwische ich ihn an der Ampel. Puh, das war knapp.
Gürath: zzzzzzzzzzzzzzzzzzz

MITTWOCH, 7.3.2007 23:48 Uhr

Blumenthal: Nach vielen Stunden *Command & Conquer* stelle ich fest, dass mir der neue Teil richtig gut gefällt! Soviel Spaß hatte ich seit meiner letzten Partie Fünf-gegen-Willi nicht mehr!

Gürnth: Irgendwas fehlt in dem Spiel: Bier! Ich gönne mir ein eiskaltes Kilkenny und entspanne bei einer Partie Drei-gegen-Willi mit meinem Kumpel aus dem verlassenen Sägewerk.

SAMSTAG, 3.3.2007 12:43 Uhr

Blumenthal: Habe zwei Stunden C&C: *Tiberium Wars* gespielt und bin hin- und hergerissen. Das Spiel ist cool, mir fehlen aber Herausforderungen. Gürnth wollte eigentlich auch hier sein – wo der wohl ist?
Gürnth: Endlich ausgeschlafen. Irgendwas war doch? Irgendwas mit „Command“. Ach ja, ich wollte eine Runde *Supreme Commander* spielen.



Eine Flotte Devastator-Kriegsschiffe der Scrin fliegt über eine Stadt



Dutzende Nod-Infanterie-Einheiten stürmt eine Straße entlang

GUTE ZEITEN



Der charismatische Anführer der Mod, Kane, ist wieder da. Joseph D. „Joe“ Kucan verkörpert ihn.

SCHLECHTE ZEITEN



Einige Missionen sind deutlich zu leicht, zum Beispiel durch die fliegenden Shadow-Trooper (rote Einheiten).

»Jetzt im Fernsehen:
Unser kleiner Schwarm.«

macht sie aber noch lange nicht gut. Die Dialoge und einige schauspielerische Passagen wirken unausgereift.

WÄHLE WEISE!

Wer die Wahl hat, hat die Qual: Zunächst entscheiden Sie zwischen GDI und Nod. Ein Video der jeweiligen Partei stimmt Sie auf den bevorstehenden Kampf ein und erklärt die aktuelle Situation. Nachdem Sie beide Kampagnen gemeistert haben, warten die Scrin mit einer eigenen auf Sie.

nicht wie so oft auf immer und ewig zu Beginn der Kampagne, um dann später festzustellen, dass die gewählte Stufe viel zu schwer oder kinderleicht ist.

KANE WITZ

Sehr löblich: Die Entwickler haben sich spürbar bemüht, die Missionen abwechslungsreich zu gestalten. Neben den Standard-Aufträgen mit Zielen à la „Vernichten Sie sämtliche feindliche Truppen“ warten zahlreiche Bonus-Aufgaben wie „Finden Sie den verlorenen Spion“ und Kommando-Missionen auf Sie. Erfüllen Sie die Bonus-Aufgaben, machen Sie sich beim Vorgesetzten beliebt und erhalten Vorteile, etwa zusätzliche Einheiten oder mehr Tiberium. So verdienen Sie sich neben der goldenen Nase gleichfarbige Orden. Ein weiteres Merkmal der Missionen, das Erwähnung verdient: die Entscheidungsfreiheit. Hin und wieder liegt es an Ihnen, sich zwischen zwei möglichen Vorgehensweisen zu entscheiden. Die getroffene Wahl beeinflusst den weiteren Handlungsver-

JETZT GEHT'S LOS!

Ein typischer Missionsablauf lässt sich so beschreiben: Sie errichten eine Basis, sammeln tonnenweise Tiberium, produzieren Einheiten, zerstören oder erobern Gebäude. Die Zwischensequenzen führen die unterhaltsame Story fort. Dabei vermitteln Ihnen die ersten Missionen subtil die wichtigsten Tricks und Taktiken. Das ist einsteigerfreundlich und lobenswert. Auch beim Schwierigkeitsgrad haben die Entwickler mitgedacht. Den wählen Sie

So spielt sich C&C 3

Sie wollen endlich auch mitreden können, wenn Ihre Freunde mal wieder über C&C 3 diskutieren? Wir erklären Ihnen die Grundlagen!



GDI-MASSEN

Die GDI zeichnen sich besonders durch starke und durchschlagskräftige Einheiten aus, die auch sehr gut gepanzert sind. Bedingt durch die höheren Kosten und Produktionszeiten ist bei der GDI das Motto: Klasse statt Masse!

Am Beginn jeder Partie gilt es, Ihre Basis auszubauen. Errichten Sie möglichst schnell einige Verteidigungs- und Forschungsanlagen. Nach und nach produzieren und verbessern Sie Einheiten und ziehen in den Kampf.

BASIS BAUEN

TIBERIUM SAMMELN

Die Versorgung mit Tiberium ist überlebensnotwendig und sollte stets an erster Stelle stehen, denn: ohne Moos nix los. Sorgen Sie immer dafür, ausreichend Sammler und Tiberium-Silos zu besitzen.

NOD-GUERILLA

Die Nod taugen wegen ihrer Einheiten besonders gut für Guerilla-Taktiken. Der Stealth-Panzer oder das Shadow-Team sind hervorragend geeignet für Hit & Run Aktionen.

SCRIN-SYMBIOSE

Die Scrin bieten dem Spieler eine Vielzahl an Möglichkeiten. Durch die Symbiose-Option lassen sich Einheiten kombinieren – Sie erstellen die optimale Armee für das gewünschte Vorgehen. Einfach Klasse!

lauf. Kommando-Missionen zeichnen sich dadurch aus, dass Sie mit einer Spezialeinheit und wenigen Kampfeinheiten durch geschickten Einsatz der vorhandenen Mittel eine gegnerische Übermacht austricksen oder besiegen. Diese Missionen haben den größten taktischen Anspruch – und könnten trotzdem etwas fordernder sein. Dass die Zwischensequenzen uns nicht unbedingt vor Begeisterung mit der Zunge schmalzen ließen, haben Sie schon erfahren. Dabei sollten wir erwähnen, dass uns zum Test die englische Version vorlag. So können wir nicht beurteilen, ob die deutsche Synchronisation rockt.

MASSENKOST

Insgesamt kommen Sie auf über 30 Missionen mit geschätzten 25 bis 35 Spielstunden, je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad. Bei *Command & Conquer 3* entscheiden Sie vor jeder Mission neu, ob Sie sich der anstehenden Aufgabe lieber auf „Leicht“, „Mittel“ oder „Schwer“ stellen. Voll-

blut-Strategien wie wir fühlen sich selbst auf „Schwer“ nicht gefordert, denn hier beschreitet C&C alte Wege: Das Spiel richtet sich nach wie vor an eine möglichst große Zielgruppe. Es ist ähnlich simpel strukturiert wie *Paris Hilton* und will auch möglichst vielen Nutzern Spaß bereiten, ohne durch zu hohe taktische Anforderungen abzu-

schrecken. Für einige wenige Spieler bedauerlich, für den Großteil erfreulich.

NETTES FÜR MEHR SPIELER

Im Mehrspieler-Bereich haben die Entwickler von EA LA wirklich etwas Feines ausgeheckt. Bisher waren Mehrspieler-Partien in C&C zwar spannend, aber so abwechslungsreich

wie Sex in der Ehe. Um dem stereotypen Genre-Einheitsbrei entgegenzuwirken, gibt es nun eine neue Alternative, C&C zu genießen – Kommentatoren-Modus genannt! Wie der abgeht? Ganz einfach: Sie klinken sich in das Spiel Ihres Vertrauens ein und küren einen Spieler zum Moderator. Dann heißt es Hände weg von

Mal was anderes!

Bisher bestand die Zuschauer-Funktion bei Echtzeit-Strategiespielen zumeist darin, mehreren aktiven Protagonisten zuzuschauen – perfekt für Voyeure, aber auf Dauer zu eintönig. Zudem musste der Beobachter dabei selbst einschätzen, wer auf der Karte die Oberhand besitzt, wer den Gegner in fataler Enge treibt und welche Aktionen in Zukunft von den Partnern ausgeführt werden. Eine der benutzerfreundlichsten und nützlichsten neuen Funktionen ist die des Kommentators. Ein Spieler übernimmt dabei die Aufgabe, den Zuschauern das Spiel audiovisuell zu erklären. Er klappt die Kontrolle über die Bildschirme der Interessierten und beginnt mit dem Kommentar. Dazu stehen ihm ein virtuelles mehrfunktigere Stift und gegebenenfalls ein Mikrofon zur Verfügung. Ähnlich wie bei einer Fußballübertragung zeichnet er mit dem Stift Objekte über die Spiel-Karte und markiert somit wichtige, spielentscheidende Szenen. Dieser Modus macht *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* für Zuschauer zu bisher interessantesten Strategiespiel – eine Entscheidung, die zeigt, wie nah E-Sport dem gewöhnlichen Sport im Fernsehen kommen kann.



Der Kommentator-Modus ist eine der Neuerungen im Spiel.



Einige Shadow-Trooper fliegen über unsere gut gesicherte Nod-Basis.



DENNIS
BLUMENTHAL

Ich hätte nie gedacht, dass ich das mal sage, aber: Das neue *Command & Conquer* ist richtig klasse! Seit 1998 bin ich meinem geliebten *Starcraft* verfallen. Verstehen Sie mich nicht falsch – *Tiberium Wars* ändert daran nichts. Aber es erweitert zumindest meinen Spielhorizont. Besonders im Mehrspielerbereich prophezeie ich, Nostradamus Blumenthal, dass *C&C 3: Tiberium Wars* richtig erfolgreich wird. Es ist zweifellos ein erstklassiges und sehr durchdachtes Strategiespiel. Mir fehlt jedoch, wie im Artikel beschrieben, der taktische Anspruch. Trotzdem: Fans von *C&C* und Strategiespielen allgemein können hier nichts verkehrt machen!



CHRISTIAN
GURNTH

Der neue *Command & Conquer*-Teil rockt ordentlich: Die Präsentation ist gelungen und die Grafik eine Bombe. Soundtechnisch bietet das Spiel sehr gute Kost, lediglich die Umsetzung der Videossequenzen nervt mich. Damals waren sie gewollt schlecht, jetzt sind sie ungewollt schlecht: keine Verbesserung, wie ich finde. Im Mehrspieler-Modus eignet sich *C&C 3* für Popcorn-Strategien – echte Taktiker spielen weiterhin *Supreme Commander*. Kurz und schmerzlos: Wenn Sie auf kompromisslose Action und gnadenlose Kriege stehen, machen Sie mit dem Kauf von *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* alles richtig – es sei denn, Sie suchen taktischen Tiefgang!



Maus und Tastatur, Füße hochlegen, Popcorn raus und die Show entspannt genießen. Der Kommentator steuert nämlich den Bildschirm der als Zuschauer eingeklinkten Spieler und bringt mittels verschiedener Werkzeuge dem Publikum das Scharmützel nah und näher. Um mehr über diese ausgezeichnete Innovation zu erfahren, blättern Sie bitte zu unserem Extra-Kasten „Mal was anderes!“ zurück (Seite 65). Für all diejenigen, die lieber selbst Hand anlegen, als nur zuzusehen, liefert das Spiel rund 20 Mehrspieler-Karten für bis zu acht Spieler. Grundsätzlich. Wer zu wenig Freunde hat, um ein Spiel vollzuziehen, schaltet auf Wunsch einfach ein paar KI-Gegner hinzu. Die computergesteuerten Gegner lassen sich in ihrem Schwierigkeitsgrad und in ihrer Verhaltensweise

konfigurieren. So können Sie gezielt Ihre Schwächen trainieren. Das ist ja praktisch!

NOCH WAS ZUR TECHNIK

In technischen Belangen glänzt *C&C 3* in nahezu jeder Disziplin. Die Grafik ist die derzeit detaillierteste im Bereich der Echtzeitstrategie. Die Sage-Engine, bereits in *Generäle* eingesetzt, wurde kräftig aufgeböhrt – so sind etwa die Shader-Effekte (Hitzeblimmern!) nicht von schlechten Eltern. Auch der Sound drückt kraftvoll aus den Boxen. Die künstliche Intelligenz ist durchwachsen, mal verdammt clever, dann hilflos wie ein frisch geschlüpftes Eichhörnchen. Ihnen reicht es langsam? Uns auch! Echtzeit-Strategien greifen sich *Command & Conquer 3: Tiberium Wars* – das ist ein Befehl! Dennis Blumenthal / Christian Gurnth

Info: www.commandandconquer.com



C&C 3 Tiberium Wars

PREIS Ca. € 55,
TERMIN 29. März 2007

GENRE Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER Electronic Arts LA
VERTIEB Electronic Arts
USK-FREIGABE Ab 16 J./Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Ja / Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte RAM, GeForce 4 und ATI 8500,
WinXP/Vista (32 Bit), 5,6 GByte HD

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Neben dem Standard-Scharmützel für bis zu 8 Spieler nun mit Kommentatoren-Modus; 1 Sp./DVD

PREIS/LEISTUNG	75%
GRAFIK	89%
SOUND	85%
STEUERUNG	88%
MEHRSPIELER	89%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Fehlender taktischer Tiefgang	- 6%
Stellenweise saublere KI	- 5%
Probleme bei der Wegfindung	- 2%
Balance-Probleme	- 1%

SEHR GUT
Echtzeit-Strategie mit
geringem taktischen
Anspruch, massig Action-
und Atmosphäre.

86%
EINZELSPIELER

Vergleich



Command & Conquer 3: Tiberium Wars

- PRO + CONTRA
- Missionsdesign
 - Sehr gute Grafik
 - Gelungene Atmosphäre
 - Kaum taktischer Tiefgang

86%
EINZELSPIELER



Command & Conquer: Generäle

- PRO + CONTRA
- Verschiedene Generale
 - Mittlerweile gut balanciert
 - Grafik angestaubt
 - Künstliche Intelligenz

83%
EINZELSPIELER



Supreme Commander

- PRO + CONTRA
- Taktischer Tiefgang
 - Intuitive Steuerung
 - Wegfindungsprobleme
 - Einheitsdesign

82%
EINZELSPIELER



Prüfstand: Command & Conquer 3

In den *Schlacht um Mittelamerika*-Teilen hat die Sage-Engine ihr Können eindrucksvoll unter Beweis gestellt. Jetzt verrichtet die generalüberholte Version im neuen C&C-Spross ihren Dienst – und hält die Hardware der Strategen gewaltig auf Trab.

MAXIMALE DETAILS



Der neue C&C-Teil verwöhnt das Auge des Strategen mit detailierten Texturen, Einheiten-Modellen und dynamischen Schatten. Effekte wie Blasen oder Hitzeflammern gefallen sich hinzu.

MINIMALE DETAILS



Von den gotischen Schwärzern bleibt wenig übrig. Die Texturen sehen matschig aus, die Beleuchtung ist simpel und der Detaillierungsgrad der Objekte hat rapide abgenommen. Schatten und Effekte fehlen.

Tuning-Tipps

Um *Command & Conquer 3* in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ Athlon 64 4000+ / Intel P4 3,6 Gigahertz
- ☐ Ein Gigabyte Arbeitsspeicher
- ☐ GeForce 7900 GT / Radeon X1950 Pro

Mit zwei Gigahertz, 512 Megabyte Arbeitsspeicher und GeForce 6600 GT / Radeon X1600 XT sollten Sie:

- ☐ Eine Auflösung von 1.024x768 wählen
- ☐ Unter „Terrain Detail“, „Medium“, unter „Water Detail“, „Low“, einstellen
- ☐ Bei „Model Detail“ sowie „Texture Quality“, „High“ wählen
- ☐ Die Shader-Details auf „Medium“ stellen
- ☐ Die Qualität der Spezialeffekte („VFX Detail“) und die Animations-Details auf ein Minimum reduzieren („Very Low“)
- ☐ Die Optionen „Shadows“ auf „Low“ und „Decal Detail“ auf „Off“ setzen

Mit drei Gigahertz, ein Gigabyte Hauptspeicher und GeForce 7600 GT / X1800 GTX sollten Sie:

- ☐ Eine Bildschirmauflösung von 1.024x768 wählen
- ☐ Unter „Terrain Detail“, „Model Detail“ sowie „Texture Quality“ jeweils „High“ einstellen
- ☐ Die Wasser-Details auf den Wert „Medium“ setzen
- ☐ Mit hohen Shader-Details spielen
- ☐ Bei „VFX Detail“, „Shadows“ sowie „Animation Detail“, „Medium“ wählen
- ☐ Unter der Option „Decal Detail“ den Wert „Low“ festlegen

Mit einem Athlon 64 X2 4400+ oder Core 2 Duo 6400, zwei Gigabyte Arbeitsspeicher und GeForce 7900 GT / Radeon X1900 GTX sollten Sie:

- ☐ Mit einer Auflösung von 1.280x1.024 spielen
- ☐ Den Regler für die Kantenglättung („Anti-Aliasing“) auf „Level 2“ setzen
- ☐ Bei allen anderen Optionen den Maximalwert wählen

Das Menü Grafik-Einstellungen von *Command & Conquer 3*: wichtige Schalter

- 1 Resolution/Auflösung:** Besitzen Sie eine sehr schwache Grafikkarte, etwa GeForce 6600 oder Radeon 9600 XT, empfehlen wir, die Auflösung zugunsten der Leistung auf 800x600 zu reduzieren.
- 2 Terrain Detail:** Wer um jedes Bild pro Sekunde kämpft, minimiert den Detailgrad des Geländes. Damit reduzieren Sie automatisch die Qualität der Schatten. Das bringt ein Leistungsplus von 69 Prozent.
- 3 Water Detail:** Die Wasserdarstellung ist zwar sehenswert, kostet allerdings auch sehr viel Grafikleistung. Wählen Sie daher erst ab einer GeForce 7900 GT / Radeon X1950 Pro die Einstellung „Ultra High“.
- 4 Texture Quality:** Verringern Sie den Detailgrad der Texturen nur bei Härtefällen, da sich die Optik sonst zu sehr verschlechtert.
- 5 Shader Detail:** Wer aus Leistungsgründen hier „Medium“ oder „Low“ wählt, verzichtet auf den Bloom- und Hitz-Verzerrereffekt.
- 6 VFX Detail:** Für die Berechnung von Spezialeffekten wie Schüsse aus Strahlenkanonen oder Explosionen ist Ihr Prozessor verantwortlich. Taktet der mit weniger als drei Gigahertz, stellen Sie „Very Low“ ein.
- 7 Shadows:** Für Schatten in der höchsten Qualitätsstufe ist erst eine GeForce 7900 GT / Radeon X1950 Pro ausreichend leistungsstark. Mit einer 7600 GT / Radeon X1800 GTX können Sie bereits „Medium“ wählen.



Leistung

*Dual-Mode: In Teilleistungen und zweifache Kantenglättung und ein anisotroper Filter aktiviert

SPIELBARKEIT: ■ Technisch unmöglich ■ Wenig langsam ■ Mehr langsam ■ Okay ■ Gut ■ Sehr gut ■ Perfekt

GRAFIKKARTEN	EINSTEIGER-PC	AUFSTEIGER-PC	SPIELER-PC	HIGH-END-PC	ARBEITSSPEICHER
GeForce FX 5600 XT, GeForce 6600, Radeon X600 Pro/XT, X700 Pro	800x600	1.024x768	1.024x768	1.024x768	256 MByte
GeForce 6600 GT, 6800 XT/LE, 7600 GS, Radeon X800 Pro/XT, X1600 Pro/XT	1.024x768	1.024x768	1.024x768	1.024x768	1 GByte
GeForce 6800 GT/GS/XT/LE, 7600 GS, 7600 GT, Radeon X850 XT/XTX, X1800 XT/XTX	1.024x768	1.024x768	1.024x768	1.024x768	2 GByte
GeForce 7800 GTX/XTX, 7900 G1/GTX, Radeon X1900 XT/XTX, X1950 XT/XTX	1.024x768	1.024x768	1.024x768	1.024x768	2 GByte
GeForce 7800 GTX/XTX, 7900 G1/GTX, Radeon X1900 XT/XTX, X1950 XT/XTX	1.024x768	1.024x768	1.024x768	1.024x768	2 GByte

PROZESSOREN

PROZESSOR	800x600	1.024x768	1.024x768	1.024x768	1.024x768	1.024x768	1.024x768
ab 2 GHz	■	■	■	■	■	■	■
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	■	■	■	■	■	■	■
ab 3 GHz oder XP 3000+	■	■	■	■	■	■	■
ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3500+	■	■	■	■	■	■	■
ab Core 2 Duo E6400 oder Athlon 64 4000+/X2 3800+	■	■	■	■	■	■	■

LEISTUNGSMERKMALE

Um den Strategie-Spaß mit der maximal erreichbaren Fps-Rate von 30 Bildern pro Sekunde spielen zu können, benötigen Sie einen Athlon 64 4000+/P4 mit 3,6 Gigahertz, eine GeForce 7900 GT / Radeon X1950 Pro und mindestens ein Gigabyte Arbeitsspeicher. Laufen die Kämpfe zu langsam, reduzieren Sie zuerst die Schatten- oder Shader-Details. Reicht das nicht, verringern Sie auch den Detailgrad des Geländes.

Total verstrahlt!

Parallel zur gewöhnlichen S.T.A.L.K.E.R.-Fassung veröffentlicht THQ eine auf 17.777 Exemplare limitierte Radiation Edition mit zusätzlichen Inhalten. Die Packung enthält außer der deutschen Spielfassung optionale englische Sprachausgabe, ein Lösungsbuch, eine Bonus-DVD (mit Entstehungsdokumentation, Soundtrack und Bildern) das Buch *Todeszone: Die offizielle Vorgeschichte zum PC-Horror-Game*, eine Karte der S.T.A.L.K.E.R.-Welt und einen Code, mit dem Sie übers Internet exklusive Mehrspielerkarten herunterladen können. Kostenpunkt: knapp

65 Euro. Eine gute Ergänzung zu unserer aktuell in der Silberläute erhältlichen S.T.A.L.K.E.R.-Premium-Ausgabe.



«Jeder sollte einen Laster haben.»

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

Heute ist Strahltag

Nach häufigen Verschiebungen sprachen Ketzer von S.T.A.L.K.E.R. und Duke Nukem Forever im gleichen Atemzug. Sie täuschten sich! Kaum schlüpfen Sie nach dem Intro in die Haut der Spielfigur, verspüren Sie schon förmlich eine Art Entdeckerdrang. Sobald Sie das unterirdische Versteck Ihres Lebensretters Sidorowitsch verlassen und sich in der Ego-Ansicht im verfallenen Dörfchen Kordon umsehen, erschlägt Sie die postapokalyptische, aber dennoch muntere Atmosphäre von S.T.A.L.K.E.R. Der Kontrast aus verkommenen Häu-

In der postkulturellen Welt von S.T.A.L.K.E.R. kämpfen Sie gegen schreckliche Mutanten wie zum Beispiel diese Hunde.



»Papa! Ich habe
den Hais getötet!«

In direkter Nähe zum Kernkraftwerk kommt es zu Eruptionen (Strahlungsausbrüchen). Dabei läuft die gesamte Umgebung rot an.



»Der letzte Schrei auf Rave-Partys: Drogen-Gasmasken.«

Die ekelhaften Snorks zählen zu den schnellsten Gegnern. Hier greift uns einer in einem verlassenen Haus an.

»Hinter mich, Snork! Ich bin schneller als du!«

Die virtuelle Stadt Prypjat erinnert an ihr echtes Vorbild. Sogar das Riesennad (Bildhintergrund) bauten die Entwickler ein.

ern, zerstörten Fahrzeugen, Schlaglöchern in den Straßen, toten Tieren und quicklebenden Bewohnern dieser Ruinen löst den berühmt-berüchtigten Aha-Effekt aus, bei dem der Spieler am liebsten für einige Augenblicke stehen bleiben möchte. Stellen Sie sich die Leise, aber tiefe Begeisterung eines 15-Jährigen vor, der zum ersten Mal in einer gemächlichen Sauna von weiblichen Reizen überwältigt wird, dann wissen Sie, wie schnell *S.T.A.L.K.E.R.* einen in seinen Bann zieht. Für Langweiler und Konkurrenz-Leser anders ausgedrückt: Die At-

mosphäre des Spiels lässt sich durchaus mit der eines *Gothic 3* vergleichen. Aber im Gegensatz zur Mittelalter-Welt von *Gothic* spielt *S.T.A.L.K.E.R.* im Jahre 2012 – sechs Jahre nach einer zweiten Reaktorkatastrophe im virtuellen Tschernobyl.

NACHHILFESTUNDE

Crashkurs in Sachen Radioaktivität: Eine Strahlung von 0,5 bis 1 Sievert pro Stunde (Sv/h) sorgt für Kopfschmerzen und verursacht temporäre Sterilität beim Mann, 2 bis 3 Sv/h haben permanente Unfruchtbarkeit bei Frauen und Haarausfall am ganzen Körper zur Folge. Mit

100 Prozent Todeswahrscheinlichkeit nach 14 Tagen verabschieden sich die Opfer von 6 bis 10 Sv/h aus dem Leben, bei 20 bis 50 Sv/h bereits nach drei Tagen. Alles darüber führt zu sofortiger Desorientierung, Koma und anschließendem Ableben durch das Versagen des Nervensystems. Eine solche Dosis bekommt man beispielsweise in der Nähe des explodierten Reaktors in Tschernobyl. Nicht jedoch in der Realität, sondern im Fall des digitalen Nachbaus in *S.T.A.L.K.E.R.* Hier düsen deshalb mit erschreckender Regelmäßigkeit Lastwagen voller verstrahlter Leichen aus dem

Zentrum der verseuchten Zone. Bis eines der Vehikel plötzlich ein Blitz trifft, woraufhin das Fahrzeug von der Straße kugelt und seine leblose Ladung in der Gegend verstreut. Eine dieser vermeintlichen Leichen sind Sie. Nichtspielercharaktere im Spiel nennen Sie wegen eines *S.T.A.L.K.E.R.*-Brandzeichens auf dem Arm „der Zeichnete“.

ERINNERUNGSPROBLEM

Gierig sind sie ja, die Lebensretter. Wer als Privatpatient schon mal ein paar Tage im Krankenhaus verbringen musste, der weiß, wie sich je-

Das ist nicht normal!

Die virtuelle Tschernobyl-Zone wartet mit Soldaten, Mutanten und Anomalien auf. Drei der Abnormitäten stellen wir Ihnen vor.

GALLERT



Bei dieser Anomalie handelt es sich um giftigen Schleim. Der Ursprung der toxischen Pfützen ist unbekannt. Dafür sind die Wirkungen geläufig: Verbrennungen durch starke Säurewirkung.

KARUSSELL



Diese Wirbelwind-ähnliche Anomalie schleudert ihre Opfer durch die Luft und zerlegt sie anschließend in Stücke. Besonders flieg: Gegner in die Falte locken und ihnen das Fliegen beibringen.

STRAHLUNGSQUELLE



Einige Stellen der Zone strahlen stärker als das echte Tschernobyl. Solche Örtlichkeiten sollten Sie meiden. Oder sich mit Wodka und Spritzen gegen die Radioaktivität schützen.

Testlogbuch S.T.A.L.K.E.R.: SoC

Wenn ich es könnte, würde ich das Spiel heiraten!

ALEXANDER FRANK



MITTWOCH, 28.2.2007 13:19 Uhr

Ein Traum ging in Erfüllung! Mein Vorgesetzter Joachim Hesse hatte einen Autounfall und liegt jetzt im Krankenhaus. Keiner kontrolliert also, ob ich pünktlich zur Arbeit erscheine. Deshalb schlafte ich gleich eine Viertelstunde länger und komme frisch und ausgeruht um 13.15 Uhr in der Redaktion an.

MITTWOCH, 28.2.2007 13:30 Uhr

Mittagspause! Kurz davor landet die Testversion von S.T.A.L.K.E.R. auf meinem Schreibtisch. Die gesamte Redaktion bestellt daraufhin Pizza und Bier auf Verlagskosten und feiert Joachim Hesses Abwesenheit. Anschließend setzen wir uns bunte Party-Hütchen auf und werfen mit Luftschlangen um uns. Bis das Bier alle ist. Danach setze ich mich vor das Spiel.

MITTWOCH, 28.2.2007 15:31 Uhr

Über unsere langen Arbeitszeiten beschwere ich mich heute nicht. Eigentlich hätte ich bereits seit über einer halben Stunde Feierabend. Da mich aber S.T.A.L.K.E.R. von Beginn an in seinen Bann zieht, verzichte ich auf den lange geplanten Besuch einer Veranstaltung. Aber nächstes Mal schaffe ich es ganz bestimmt zum Tag der offenen Tür im örtlichen Bordell.

DONNERSTAG, 1.3.2007 12:03 Uhr

S.T.A.L.K.E.R. lässt mich einfach nicht mehr los. Deshalb bin ich schon so früh in der Redaktion und kämpfe mich bis spät abends durch die Tschernobyl-Zone. Interessant: Wenn meine Spielfigur ein wenig zu viel Plutonium schluckt, kann ich ihren Radioaktivitätspegel durch Wodka senken. Das erklärt natürlich den hohen Alkoholkonsum in der ehemaligen UdSSR.

Freitag, 2.3.2007 19:49 Uhr

Der sonst so faule Kollege Wollner spielt auch S.T.A.L.K.E.R. Seine Begeisterung von der lebendigen Welt des Ego-Shooters steht ihm ins Gesicht geschrieben. Er strahlt wie Tschernobyl.

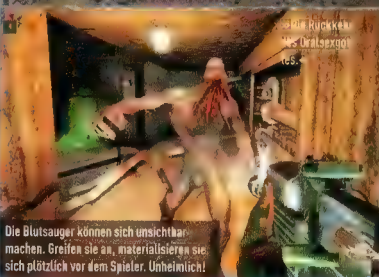
Montag, 5.3.2007 14:08 Uhr

S.T.A.L.K.E.R. ist einfach genial! Wenn ich könnte, würde ich in Tschernobyl sofort zwei Wochen Urlaub machen! (Anm. von Joachim Hesse: Ihr Ticket habe ich bereits gebucht! Verehrte PC ACTION-Leser: Ab sofort suchen wir einen neuen Volontär. Bewerbungen bitte an die Verlagsanschrift.)

Kurz vor dem Atomreaktor erlagen viele Soldaten der hohen Strahlung. Ohne einen Schutzanzug sollten Sie das Gebiet meiden.



Kollektiver Schreckenfall bei der Bundeswehr



Die Blutsauger können sich unsichtbar machen. Greifen sie an, materialisieren sie sich plötzlich vor dem Spieler. Unheimlich!



Die Seele des vierfüßigen Hähnchens schmeckt irgendwie

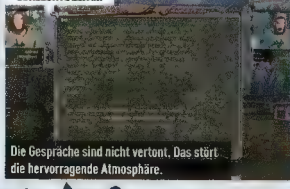
Die Zwischensequenzen sind hervorragend animiert und treiben die Story um das virtuelle Tschernobyl voran.

GUTE ZEITEN



Glaubwürdige Spielwelt dank Texturen nach Vorlagen des echten Tschernobyls.

SCHLECHTE ZEITEN



Die Gespräche sind nicht vertont. Das stört die hervorragende Atmosphäre.

der Atemzug kostenmäßig auf die Arztrechnung auswirkt. Davon kann Ihre namenlose Spielfigur ein Lied singen. Der schmierige Händler Sidoro witsch pflegte den Tattoo-Träger gesund. Aber nicht, um für diese gute Tat in den Himmel zu kommen, wie er mit zigarren- und wodkaverseuchter Stimme zu verstehen gibt. Vielmehr sollen Sie für ihn ein paar Jobs erledigen. Zum Beispiel ein Computer-Laufwerk mit geheimen Informationen beschaffen. Mehr Infos gibt's nicht. Außer dass Sie wie ein Autoradio oder andere Fehlerware vom Laster gefallen sind. Und dass Sie jetzt an Amnesie leiden. Deshalb erinnern Sie sich auch nicht an Ihre Vergangenheit, geschweige denn an Ihren Namen. So beginnt Ihre

Reise durch das verseuchte Tschernobyl des Jahres 2012 – als eine Art Selbstfindung nach der zweiten Katastrophe im Kernreaktor. Vorher weiht der Händler Sie in die Bedeutung des PDAs ein. Der Taschen-Computer beherbergt ähnlich seinem Pendant aus Doom 3 alle nötigen Informationen über Ihren Standort, Ihre Gegner, Ihre Aufträge und die Zone selbst. Im Gegensatz zur Vorschauversion des Vormonats sind die Anzeigetafeln nicht mehr in Russisch und Englisch. Herausgeber THO versorgte uns für den Test als erstes Magazin mit der frisch eingedeutschten Spielfassung.

NORMAL IST DAS NICHT!

Nachdem wir die ersten Aufträge erledigt und uns an der

schaurig-schönen Umgebung halbwegs sattgesehen haben, wagen wir uns an eine kniffligere Mission. In einem Labor des Dunklen Tals warten Dokumente auf ihren neuen Besitzer. Kaum kommen wir dort an, nimmt das Unheil seinen Lauf. Wie von Geisterhand schweben Kisten und Fässer durch den Raum und fliegen uns direkt ins Gesicht. Es scheint, als steuere jemand diese Gegenstände. Wie dem auch sei, wir wehren die Anflüge des Krams erfolgreich ab und suchen bei den am Boden verstreut liegenden Mitarbeitern nach einem Code für die Sicherheitstüren. Nach einigen Schockeffekten, etwa unerwartet angreifenden, menschenähnlichen Snorks – hirntote und mutierte Wesen,

So spielt sich S.T.A.L.K.E.R.

Willkommen in einer riesigen Welt voller Gefahren und Geheimnisse! Wir zeigen Ihnen anhand einer Mission, was so alles auf Sie zukommt.

2. FREUNDEN HELFEN

Ein Stück weiter liegt ein vor sich hinsterbender Kamerad. Wir pöppeln ihn mit einem Medikit wieder auf und erhalten dafür wertvolle Tipps.

5. SACHEN KLAUEN

Durch das Labyrinth kommen wir in einen weiteren Militärstützpunkt. Wir machen alle platt und reißen uns die begehrten Dokumente unter den Nagel. Auf dem Weg nach draußen richten wir ein weiteres virtuelles Blutbad an.

3. BANDITEN ENTSORGEN

Die Insassen eines befreundeten Stalker-Lagers wehren sich gegen anhaltende Banditenangriffe. Wir intervenieren und lassen das Gaunerpack die Radieschen von unten bestaunen.

Auf dem Weg zur Bar schlendern wir an einem Stalker-Lager vorbei. Wir setzen uns mit ans Feuer und erfahren interessante Neuigkeiten: verstecktes Dings hier, gefangener Stalker dort. Unser PDA füllt sich mit Nebenaufgaben. Aber unsere Aufmerksamkeit gilt erst mal der aktuellen Mission.

6. MIT KUMPELS ABHÄNGEN

1. AUFGABEN BESORGEN

Der schlaube Händler Sidorowitsch versorgt uns mit Arbeit. Diesmal sollen wir wichtige Dokumente aus einem Militärlager stehlen und dem Wirt der Bar „100 Rad“ bringen. Wir machen uns sofort auf die Socken.

4. MONSTER BÄNDIGEN

In einem geheimen, unterirdischen Höhlensystem wimmelt es vor Feinden. Unter anderem stellt sich uns ein Controller in den Weg. Die Biesten sind ausstark und werfen mit Energiebällen um sich. Wir pumpen das Ding so lange voll bei, bis es Ruhe gibt.

7. BELOHNUNGEN KASSIEREN

Der Wirt wartet schon sehnsüchtig auf die Dokumente. Wir drücken sie ihm in die Hand und bekommen dafür einen Haufen Bares. Außerdem steckt uns der Typ zusätzliche Aufgaben zu. Spätestens jetzt können wir uns vor Aufträgen kaum noch retten. Es gibt viel zu tun – packen wir's an!

die dem Spieler ähnlich wie bayerische Politiker ans Leder wollen – kommen wir im Zentrallabor an. Jetzt heißt es: Treppe rauffahren, im Chefbüro die Papiere schnappen und sich aus dem Staub machen. Nichts da! Kaum sind die Dokumente in unserem Besitz, hält uns eine unsichtbare Anomalie fest. Plötzlich schießt aus allen Richtungen Feuer und eine übernatürliche Kraft verschließt die Ausgänge. Wir fühlen uns wie in einer Bräunungsanlage eines Sonnenstudios, deren Tür klemmt und schießen blind auf die unsichtbare Gefahr, leeren verzweifelt zwei Magazine unseres Maschinengewehrs. Plötzlich erschüttert eine Explosion den Raum. Die Türen öffnen sich wie von Geisterhand wieder.

Puh! Eine Zwischensequenz erzählt uns etwas aus unserer Vergangenheit. An dieser Stelle verraten wir nicht mehr, um ihnen nicht die Spannung um die Geschichte Ihres Stalkers vorwegzunehmen.

MEHRWEGVERFAHREN

Im Gegensatz zu vielen anderen Ego-Shootern empfängt Sie nicht jeder Spielcharakter mit einem feurigen Gruß. Das ukrainische Militär etwa: Die Burschen bevorzugen zwar den Kugel- statt des Wortwechsels, mit etwas Schmiergeld in der Tasche kommen Sie jedoch schmerzfrei an ihnen vorbei. Beispiel: Auf unserem Weg durch die Zone gelangen wir zu einem Tunnel, an dem die Soldaten ihren Posten errichtet haben. Rennen wir

blind durch die Unterführung, fangen wir mehr Blei ein, als je in einem Strahlenanzug steckte. Deshalb sprechen wir den unfreundlichen Anführer Kusnezow an. Der fordert von uns für die schiappen 20 Meter Durchgang ganze 500 Rubel – spätestens hier macht sich die ukrainische Inflation bemerkbar. Drücken wir ihm die Scheine in die Hand, dürfen wir ungehindert auf die andere Seite. Wer weder über einen gut gefüllten Geldbeutel noch über eine ebensolche Bleispritze verfügt (Munition ist knapp), für den gibt es dennoch einen Ausweg: Ein paar Hundert Meter weiter findet sich ein zweiter Tunnel. Nicht bewacht! Aber der PDA einer vorm Eingang verwesenden Leiche verrät, dass eine wen-

dernde Blitz-Anomalie den Durchgang blockiert. Und tatsächlich: Als zufälligerweise ein blinder, mutierter Koter in den Tunnel stürzt, hören Sie nur noch ein lautes Jaulen und sehen einen Hundebrot auf dem Boden. Was tun? Moment mal, die Anomalie wendet doch! Also betreten wir nur die Stellen der Unterführung, wo die Abnormalität gerade abgeblitzt ist. So kommen wir kostenlos durch.

FÜR LESERATTEN

Die Atmosphäre des Spiels ist großartig. Dennoch hat das virtuelle Tschernobyl auch seine Schattenseiten. In Ausgabe 1/2007 haben wir bereits bemängelt, dass die ukrainischen Entwickler die Unterhaltungen nicht wie in *Oblivion* oder *Go-*



Ein abgestürzter Hubschrauber verdeutlicht die Endzeitsimmung von S.T.A.L.K.E.R. und dient Soldaten und Banditen als Schutz.



ALEXANDER FRANK

Die lange Entwicklungszeit hat der Atmosphäre von S.T.A.L.K.E.R. richtig gut getan. Der Ego-Shooter stellt für mich persönlich die Konkurrenz grafisch und auch spielerisch in den Schatten. Aber ich frage mich, warum man nach all den Jahren immer noch nicht die nervigen Programmfehler wie etwa vertauschte Missionen ausgemerzt hat. Ansonsten ist Shadow of Chernobyl spitze! Da können Half-Life 2 und Co. einpacken. Frei nach dem Sprichwort: Was lange währt, wird endlich gut. Preisfrage: Wenn S.T.A.L.K.E.R. noch fünf Jahren Entwicklungszeit zu so einem Prachtspiel geworden ist, was erwartet uns dann nach zehn Jahren Arbeiten an Duke Nukem Forever? Das zeigt voraussichtlich unser Test in der nächsten Ausgabe. Haha!



RALPH WOLLNER

Ich bin von Haus aus ein verstrahlter Typ, aber S.T.A.L.K.E.R. gibt mir den Rest. Das radioaktiv verseuchte Gebiet ist eine Welt für sich: wahnsinnig packende Schießereien, gewiehte Feinde und eine Atmosphäre, die sich gewaschen hat. Okay, manche Versprechen aus den Anfangstagen (wie etwa nutzbare Fahrzeuge), halten die Entwickler nicht. Wer schnell ist, flüht nun sogar in 15 Stunden durch den Einzelspieler-Modus. Aber wer will das schon? Schließlich wimmelt es vor Geheimnissen und Nebenmissionen. Um alles zu erforschen, sind Sie locker 30 Stunden beschäftigt. Falls Sie nur im Entfernsten etwas für Shooter übrig haben, MÜSSEN Sie sich das Spiel kaufen! Ach ja: Der Mehrspieler-Modus läuft noch nicht. Wir reichen die Welt selbstverständlich nach.

thic 3 vertonen. Daran hat sich nichts geändert. Das Spiel serviert Ihnen Dialogtafeln und Sie klicken sich mühsam durch die Gesprächsoptionen. Die Nicht-spielercharaktere sprechen nur die wichtigsten Zeilen. Das tut der sonst fantastischen Endzeit-Atmosphäre sehr wohl einen Abbruch. Einen spannenden Kinofilm sehen wir uns am liebsten schließlich vertont und nicht bloß mit Untertiteln an. Loben wollen wir dagegen die künstliche Intelligenz und den nicht-linearen Spielverlauf. S.T.A.L.K.E.R. mündet nicht nur in einer der sieben möglichen Endsequenzen, von denen lediglich eine einzige die Geschichte um Ihren Charakter vollständig klärt. Die Gegner verhalten sich auch jedes Mal anders. Ein und dieselbe Ausgangssituation (etwa beim Laden eines Spielstandes)

führt zu unterschiedlichen Kampfszenen, weil die Feinde sich stets neu formieren, in Deckung gehen oder Ihre Spielfigur umzingeln. Es kann zudem passieren, dass Sie den Gegner gar nicht treffen. Nicht wegen Ihrer Schießkünste, sondern weil Ihr Kanonenfutter einfach davonmarschiert und möglicherweise gar den Levelabschnitt verlässt. Viele Soldaten, Banditen und Stalker streifen auf der Suche nach Beute rein zufällig durch die Zone.

VERSTEHEN SIE BAHNHOF?

Unsere Testversion kämpfte noch mit Kinderkrankheiten. Eine handlungsrelevante Stimme im Kernkraftwerk am Ende des Spiels war zum Beispiel noch auf Russisch. THQ versprach jedoch eine vollständig lokalisierte Verkaufsfassung – bis auf Statistiken, die stimmungshalber nach wie vor Gespräche auf

Russisch führen. Wesentlich ärgerlicher waren die Unstimmigkeiten bei den Aufträgen, etwa als Sidorowitsch uns mit den Aufräumarbeiten in einem mutantenverseuchten Dorf betraute. Tatsächlich mussten wir aber eine vermisste Person finden, um die Aufgabe zu beenden. Solche Kleinigkeiten verhindern eine Wertung mit einer „9“ vorn. Doch trotz der Kritik ist klar wie Wodka: S.T.A.L.K.E.R. ist anders. Durch seine Atmosphäre sticht es aus dem innovationsarmen Genre der Ego-Shooter positiv heraus. Und stellt die Konkurrenz aus dem Westen momentan locker in den Schatten von Tschernobyl. Wenn die Verkaufsversion die von uns aufgezählten Mängel behebt, dürfen Sie zur S.T.A.L.K.E.R.-Wertung sogar noch ein paar Prozentpunkte addieren. Hut ab!

Alexander Frank/Ralph Wollner

Info: www.stalker-game.com



S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

PREIS € 50
TERMIN 23 März 2007

GENRE Ego-Shooter
ENTWICKLER GSC Gameworld
VERTEILER THQ
USK-FREIGABE Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT Deutsch
DEUTSCHE VERSION SCHMITTEN Nein

MINDESTENS
2 GHz, 512 MByte RAM, 5,6 GByte HD, 128-MByte-Gratikkarte, Windows 2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Deathmatch, Team-Deathmatch & Capture-the-Flag-Varianten für bis zu 32 Stalker.

PREIS/LEISTUNG	
GRAFIK	93
SOUND	92
STEUERUNG	90
MEHRSPIELER	

SPIELSPASSWERTUNG:	100
Lesetafeln schaden der Atmosphäre	- 5%
Recht lange Laufwege	- 3%
Einige Aussetzer im Questsystem	- 2%
Am Ende des Spiels geht es nur noch ums Ballern	- 1%

SEHR GUT
Atmosphärisch, spannend, lebendig – ein Muss für jeden Ego-Shooter-Fan!

89%
EINZELSPIELER

Vergleich



S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

PRO + CONTRA

- Große spielerische Freiheit
- Intelligente Gegner
- Hervorragende Atmosphäre
- Dialoge nicht vertont

89%
EINZELSPIELER

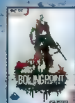


Far Cry

PRO + CONTRA

- Atmosphärische Spielwelt
- Cleverer Gegner
- Keine Nebenaufträge
- Hoher Schwierigkeitsgrad

84%
EINZELSPIELER



Boiling Point: Road to Hell

PRO + CONTRA

- Große spielerische Freiheit
- Viele Aufträge
- Schwache Präsentation
- Programmierfehler

74%
EINZELSPIELER



»Immer wieder beliebt: Gasmaskenball.«

Prüfstand: S.T.A.L.K.E.R.

Zu den klassischen Markenzeichen des Top-Shooters gehören das "Top" und das "Shooter"-Logo. Die Kombination mit einer großen Zahl an Erfolgsjahren – Das Ganze ist ein Erfolgsrezept.

MAXIMALE DETAILS



Die Beleuchtung ist aufwendig und unterstreicht die düstere Stimmung. Dank Parallax-Mapping wirken die Texturen dreidimensional. Die Zahl der Grasbüschel am Boden und die Sichtweite fallen hoch aus.

MINIMALE DETAILS



Mit der schlichten Ausleuchtung und den matschig aussehenden Texturen büßt die Optik viel an Realitätsnähe ein. Die Sichtweite ist stark eingeschränkt, die üppige Bodenvegetation fehlt.

Tuning-Tipps

Um **S.T.A.L.K.E.R.** in 1.024x768 mit allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ Athlon 64 4000+/X2 4400+ oder Intel P4 3,6 Gigahertz/Core 2 Duo E6400
- ☐ Zwei Gigabyte Arbeitsspeicher
- ☐ Geforce 7950 GT/Radeon X1900 XTX

Mit zwei Gigahertz, 512 Megabyte Arbeitsspeicher und Geforce 6600 GT/Radeon X1600 XT sollten Sie:

- ☐ Als Bildschirmauflösung 1.024x768 wählen
- ☐ Unter „Render“ die statische Beleuchtung einstellen
- ☐ Den Schieberegler für die Sichtweite, die Objektdetails und die Grasdichte nach ganz links (Minimalwert) stellen
- ☐ Unter „Texturdetails“ den Maximalwert (Regler nach ganz rechts) wählen
- ☐ Die Sonnen- und Gras-Schatten ausschalten
- ☐ Die „Lichtreichweite“ und „Schattenqualität“ auf das Minimum verringern

Mit drei Gigahertz, einem Gigabyte Hauptspeicher und GeForce 7800 GT/Radeon X1950 Pro sollten Sie:

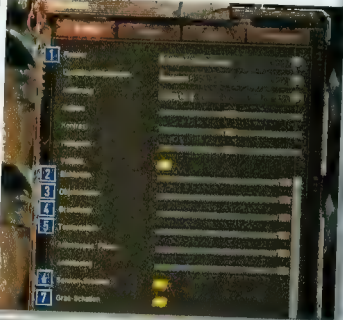
- ☐ Eine Auflösung von 1.024x768 wählen
- ☐ Bei „Render“ „Dynamische Beleuchtung der Objekte“ einstellen
- ☐ Den Regler für die Sichtweite, die Grasdichte und die Lichtreichweite auf den Minimalwert stellen
- ☐ Mit mittleren Objektdetails sowie einer mittleren Schattenqualität spielen
- ☐ Die Sonnen- und Gras-Schatten deaktivieren

Mit einem Athlon 64 4000+/X2 4800+ oder P4 3,6 Gigahertz/Core 2 Duo E6600 sowie zwei Gigabyte Speicher und Geforce 7900 GTX/Radeon X1950 XT sollten Sie:

- ☐ Als Auflösung 1.280x1.024 wählen
- ☐ Den Regler für den anisotropen Filter auf zwei Drittel und den für Antialiasing auf ein Drittel stellen
- ☐ Bei allen anderen Optionen den Maximalwert wählen oder sie gegebenenfalls aktivieren

Das Grafik-Optionsmenü von S.T.A.L.K.E.R.: die wichtigsten Schalter

- 1 **Render:** Hier legen Sie die Qualität der Beleuchtung fest, die einen entscheidenden Einfluss auf die Gesamtleistung hat. Takket Ihr Prozessor mit weniger als 2,5 GHz, sollten Sie auf eine dynamische Beleuchtung verzichten. Für stärkere Prozessoren empfehlen wir die Option „Dynamische Beleuchtung für Objekte“.
- 2 **Schrittweite:** Eine geringe Schrittweite entlastet den Prozessor und die Grafikkarte. Beide haben weniger Geometrie zu berechnen, da weiter entfernte Objekte gar nicht oder nur verschwommen dargestellt sind.
- 3 **Objektdetaile:** Spielen Sie eine Prozessor unterhalb von drei GHz, sollten Sie die Zahl der Polygone, die bei der Darstellung der Objekte eingesetzt werden, auf ein Minimum reduzieren.
- 4 **Grassdichte:** Wer mit einem leistungsschwachen PC um jedes Bild pro Sekunde kämpft, verzichtet besser auf eine üppige Boden-Vegetation.
- 5 **Texturdetaile:** Detaillierte Texturen verschleiern die Objekte sichtbar. Daher nur mit einer GeForce 6600/Radeon 9600 XT auf „Minimal“ stellen!
- 6 **Sonnen-Schatten:** Um diese sehr hochwertigen Schatten zu berechnen, benötigen Sie mindestens eins 3,5-GHz-Prozessor.
- 7 **Gras-Gratten:** Für diese optische Aufwertung sollte mindestens eine GeForce 7500 GT/Radeon X1900 XT in Ihrem Spiel-PC stecken.



Leistung

*Qualitätsmodus: Im Treiber-Menü sind zweifache Kantenglättung und 4-7 anisotroper Filter aktiviert

SPIELBARKEIT: ■■■■ Technisch unmöglich ■■■■ Neo: lass ma! ■■■■ Mfes ■■■■ Noch okay ■■■■ Okay ■■■■ Gut ■■■■ Sehr gut ■■■■ Optimal

GRAFIKARTEN ▶	EINSTEIGER-PC		AUFSTIEGER-PC		SPIELER-PC		HIGH-END-PC		ARBEITSSPEICHER
	GeForce GTX 5700 ST Geforce 6890 Radeon HD6870 ProFX 1700 Pro		GeForce 6800 GT, AMD XTLite 7400 GS, Radeon X800 ProXTD, X1600 ProXTD		GeForce 6800 GSDirectX, 7800 GS, 7400 ST, Radeon X250 XTXTD-PZ, X1600 XTXTD, X1650 ST		GeForce 7900 GTXXTD, 7950 ST, 8800 GTS, Radeon X1800 XT, X1900 XTXTD, X1950 XT		<div>7.5 GiByte</div> <div>2 GiByte</div>
▼ PROZESSOREN	880A60	1.02A4769	1.02A4769	1.28B11.02A	1.02A4769	1.28B11.02A	1.02A4769	1.28B11.02A	
ab 2 GHz	NOK POTENZA								
	MAL DEUTSCH								
ab 2,5 GHz oder XP 2500+	NOK DEUTSCH								
	MAL DEUTSCH								
ab 3 GHz oder XP 3000+	NOK GESCHW.								
	MAL DEUTSCH								
ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3500+	NOK DEUTSCH								
	MAL DEUTSCH								
ab Core 2 Duo E6400 oder Athlon 64 4000+ / X2 4400+	NOK BELASTG.								
	MAL NEUTR.								

LEISTUNGSMERKMALLE

Um Ihren Protagonisten ruckelfrei durch die Zone zu steuern, sollte Ihr PC mindestens mit einem Athlon 64 4000+ / X2 4400+ oder P4 mit 3,5 Gigahertz / Core 2 Duo 6400, zwei Gigabyte Arbeitsspeicher und einer GeForce 7950 GT / Radeon X1900 XT ausgestattet sein. Verfrachten Sie bei Leistungsgenossen auf die dynamische Beleuchtung und reduzieren Sie die Sichtweite und Objektdetails.



RED OCEAN

Taucht das was?

VERGLEICH



Bei *Red Ocean* handelt es sich nicht um eine Menstruations-Simulation, sondern um einen Ego-Shooter rund um Russen, Wasser und Blut. Die erste Mission des Spiels beginnt mit den Worten: „Die Typen, mit denen du es hier zu tun hast, sind skrupellose Killer – du wirst dir den Weg freischießen müssen!“ Das klingt gar nicht schlecht – wie wir uns freischießen, welche Leichen unseren Weg pflastern und warum Tauchen für Jack Hard kein Zuckerschlecken ist, haben wir anhand der Testversion für Sie festgehalten.

BIMBAM BAUMELN LASSEN

Es gibt Tage, da sollte man als Mann einfach im Bett bleiben, eiskalten Gerstensaft konsumieren und versuchen, seine

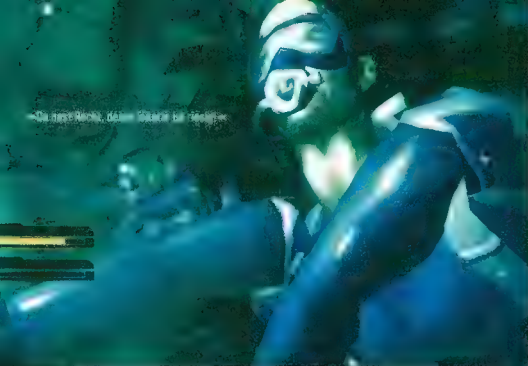
eigenen Rekorde in *Mario Kart* zu brechen. Unser Hauptprotagonist Jack Hard erlebt solch einen Tag: Doch statt auf der Konsole seine Runden zu drehen, ist er mitten im Abenteuer seines Lebens. Jack Hard? Vielleicht eine kleine Anekdote: „jack“ heißt im englischen umgangssprachlich „an sich selbst herumspielen“, „hard“ bedeutet „heftig“. Damit wissen Sie also, womit der gute Jack seine Zeit sonst so verbringt. Genug der Fremdsprachenschulung: Sie sind schließlich hier, um ein Abenteuer zu bestehen! Das führt Sie während eines gemeinsamen Tauchgangs mit Ihrem Kumpel auf den Meeresgrund, direkt in eine von Terroristen betriebene russische Forschungsanstalt aus

dem längst vergangenen Kalten Krieg.

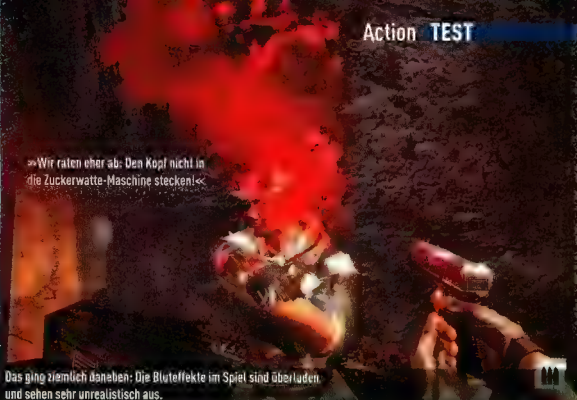
WIE ERWARTET

Auf Ihrem Weg durch die unterirdischen wasserdurchtränkten Katakomben, die engen Laboranlagen und kaum beleuchteten Gänge der Forschungsstation begegnen Ihnen viele Wachtuppen und Fallen. Vertrieb Dtp erläutert im Pressebeiblatt die Fähigkeiten des Ego-Shooters der Collision Studios: „Unkomplizierte Shooter-Action“ soll Sie erwarten. Kein Wunder, spielt sich das Teil doch so gradlinig, dass selbst einem Lineal alles zu genormt vorkommt. Es gibt im Allgemeinen nur einen richtigen Weg, weitere im Spiel vorkommende Türen sind mit Energie verschlossen. An Orte zurück brauchen Sie in den sel-

tensten Fällen – das mag für Orientierungsdeppen schön sein, langweilt wegen der simplen und stets ähnlichen Levelstruktur allerdings nach kurzer Zeit. Ein weiterer dicker Minuspunkt ist die künstliche Intelligenz. Die Gegner sind dümmer als die Mitglieder dubioser Sekten und laufen ebenso wie diese in den Freitod – vor Ihre Waffe. Deckung suchen? Kennen die Patronenfänger nicht. Es bleibt ihnen aber auch gar keine Zeit, Deckung zu suchen, da ein Kopfschuss tödlich ist – und Sie mittels der rechten Maustaste heranzoomen und die Zeit unbegrenzt ein wenig verlangsamen. Das wirkt wie eine blutige Version von *Moorhuhn*. Während des Spiels treten Sie auch unter Wasser an, und zwar gegen Taucher. Diese sind zumeist



Einige Spielsituationen erfordern den Kampf unter Wasser. In diesem Fall erledigen wir zwei verfeindete und mit Harpunen ausgerüstete Taucher.



Das ging ziemlich daneben: Die Bluteffekte im Spiel sind überladen und sehen sehr unrealistisch aus.



»Vor den Klonkriegen waren Laserschwerter noch rechtlich unhandlich.«

In einem unter Wasser gesetzten Raum kämpfen Sie gegen drei Gegner.

mit einem Harpunenschuss erledigt und stellen absolut keine Gefahr dar.

WAFFEN, SOUND UND GRAFIK

Das Waffenangebot ist relativ breit gestreut. Von der normalen Handfeuerwaffe über die obligatorische Kalaschnikow bis zu einer Art Plasmakanone. Die Physik des Spiels ist vorhanden, reagiert aber extrem schlecht. Geworfene Granaten reagieren wie Gummibälle, sodass eine genaue Handhabung nicht möglich ist. Am Boden

liegende Gegner können beschossen werden und hüpfen bei kleinen Berührungen durch den Raum. Da geht jede Atmosphäre verloren. Witzigerweise stimmt die Beleuchtung nicht immer. Gerade noch ist der Raum dunkel, Sie drehen sich zur Seite und schon ist es hell – ohne dass auch nur irgendwas passiert ist. Der Sound und die deutsche Sprachausgabe sind gut gelungen und vermitteln eine angemessene finstere Stimmung. Die Grafik ist lediglich Durchschnitt und versucht

durch kleine Effekte aufzutrupfen, etwa mit Wasser vor der Kamera. Die Explosionen sind nicht sonderlich beeindruckend und hauen mittlerweile niemanden mehr aus den Latschen. Aufgrund der nur rudimentär verstreuten Heilpakete ist das Spiel stellenweise sehr schwer. Sollten Sie auf stumpfe Action stehen, viele kleine nervige Fehler verzeihen und einen betagten Rechner besitzen, dann ist *Red Ocean* Ihr Spiel!

Christian Gurnth

Info: www.dtp-ag.com



Schlecht in Physik

Es gibt eine Menge kleiner Fehler, die den Spielspaß drücken.

Selten Sie in die Versuchung kommen, mit Granaten zu werfen, prallen diese oft unrealistisch an den Wänden, dem Boden oder im Raum verteilten Gegenständen ab. Einige Gegner laufen auch ineinander (siehe Bild). Auf dem Boden liegende und bereits erledigte Widersacher reagieren bei kleinsten Berührungen wie aufgebrauchte Hühner und fliegen über den Boden. Ebenfalls witzig: Obwohl wir das Spiel installiert hatten, fragte uns die Installationsroutine andauernd, ob wir *Red Ocean* erneut installieren möchten – nein, danke!

CHRISTIAN GURNTH



Ich stehe auf Action und ich stehe auf Shooter. Diese dürfen auch staustumpf sein, solange sie mich nicht mit herumhüpfenden Leichen und schlechter Waffenphysik nerven. Ich möchte ungern auf Mehrspieler-Modi verzichten – und wenn ich das tue, dann nur für eine starke Story. Auf meiner Festplatte hat *Red Ocean* die gleiche Lebenserwartung wie ein durchschnittlicher Busfahrer in Tel Aviv-Jaffa! Für den Preis ist es einfach zu wenig Inhalt – kaufen Sie lieber *The Mark* (Test in Ausgabe 1/07), da gibt es mehr für Ihr Geld!



Red Ocean

PREIS
TERMIN

Ca. € 40,-
16. März 2007

GENRE Ego-Shooter
ENTWICKLER Collision Studios
VERTEILB Dtp
USK-FREIGABE Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein

MINDESTENS
1,8 GHz, 512 MByte RAM, 800 MByte HD, Windows 2000/XP/Vista

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Ja, es gibt tatsächlich noch Ego-Shooter ohne Mehrspieler-Modus.

PREIS/LEISTUNG 45%
GRAFIK
SOUND 74%
STEUERUNG
MEHRSPIELER

SPIELSPASSWERTUNG: 100%
■ Kaum Abwechslung im Kampf -10%
■ Keine Spieltiefe -9%
■ Bugs stören die Atmosphäre -8%
■ Physik nicht ausgereift -8%
■ Waffen nicht ausbalanciert -4%
■ Schlechte künstliche Intelligenz -3%

AUSREICHEND
Keine spielerische
Granate und nur für
Anhänger des Genres
interessant.

58%
EINZELSPIELER

»Schlechte Idee: Holzfäller-
Weltmeisterschaft für Blinde.«

Im mysteriösen Dorf attackiert ein mas-
kierter Irrer den Resident Evil 4-Helden
Leon Kennedy (links).

RESIDENT EVIL 4

AUF AB-
18-DVD
VIDEO

AUF DVD
VIDEO

Fluch oder Sägen

Gamecube-Fassung

Lichtblick?

Die PC-Fassung ließ grafisch
kräftig Federn.

Unfassbar, aber tatsächlich wahr:
Grafisch ist die PC-Version trotz größerer
Rechenkraft deutlich schwächer als die
Konsolenvarianten. Das Gesamtbild
wirkt körniger und die Entwickler
verzichteten auf die atmosphärische
Beleuchtung. Bei den Vergleichsbildern
links sehen Sie eine Szene im Wald, in
der die Ganados Jagd auf Leon machen.
Den hübschen Nebelschleier im
Hintergrund (Bild oben) gibt es in der
PC-Version ebenso wenig wie die
gruseligen Schatteneffekte. Zudem
nerven einige pixelige und verwackelte
Umgebungsgrafiken.

PC-Fassung

Haben Sie schon mal auf-
gehört, ein Spiel zu spielen,
weil es zu gruselig war?
Nicht? Jetzt aber!

Manchmal haben wir Mitleid
mit Menschen, die sich der
Konsolenwelt verschließen.
Fanatische PC-Anhänger, die
schon beim Begriff „Game-
pad“ nervös zucken und stän-
dige Phrasen wie „Mit Tastatur
und Maus steuert sich's bes-
ser!“ oder „Computer sind viel
leistungsfähiger!“ murmeln.
Solche Momente erlebten wir
im Jahr 2005, als *Resident Evil*
4 für Nintendo Gamecube
und Sonys Playstation 2 er-
schien. Die Konsolenanhänger
und über den Tellerrand schau-
ende PC ACTION-Redakteure

freuten sich über die rundum
verbesserte Horrorserie. Die
festen Blickwinkel verschwanden,
die Spieler schauten dem
Helden über die Schulter und
klügere Feinde ersetzten die
lahmen Zombies der Vorgän-
ger. Heraus kam eines der
spektakulärsten Action-Aben-
teuer der vergangenen Jahre.
Nun endlich dürfen sich auch
PC-Spieler mit Konsolenaller-
gie hineinstürzen.

AB NACH EUROPA!

Fangen wir von vorn an: In
Resident Evil 4 reisen Sie als
Leon Kennedy nach Spani-
en und begleiten den Helden
in der Verfolgerperspektive
durch seine Mission. Doch

So spielt sich Resident Evil 4

Bei den Vorgängern war alles noch simpel: herumlaufen, Zombies abknallen, weiterlaufen. Nun gibt's mehr zu tun.



Resident Evil 4 hält einige Überraschungen bezüglich der Hintergrundgeschichte für Sie bereit. Kleinvüchtige Anführer und grimmige Jo-Hesse-Doppelgänger setzen Ihnen richtig zu.

unsere Insekten in
Alisation rausgelassen

LABERN



REAGIEREN

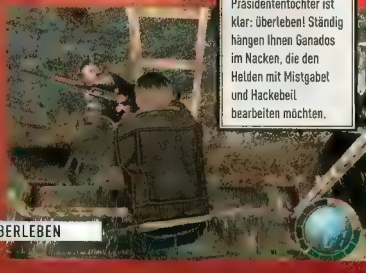
In regelmäßigen Abschnitten leuchten Tastenkombinationen auf dem Bildschirm auf, die es schnellstmöglich zu drücken gilt. Passiert das nicht rechtzeitig, geht Leon unter Umständen drauf.

Die Hauptaufgabe von Leon Kennedy und der Präsidententochter ist klar: Überleben! Ständig hängen Ihnen Ganados im Nacken, die den Helden mit Mistgabel und Hackbeil bearbeiten möchten.



EINKAUFEN

Ihre besten Freunde im Kampf gegen den durchgeknallten Kult sind die Waffenhändler. Die maskierten Typen versorgen Sie mit Knarren, Granaten und anderen nützlichen Gegenständen.



ÜBERLEBEN



Die Bossegegner, wie hier Bizarro Monado (rechts), sind spektakulär in Szene gesetzt.

was den Ex-Bullen und US-Agenten in Europa erwartet. Ist sprichwörtlich eine Monster-Party. Ein geheimnisvoller Kult hat die Tochter des Präsidenten entführt. Leon soll sie finden. Doch Hilfe kann er von den Bewohnern eines einsamen Dorfes im Wald nicht erwarten. Dort hängen und brennen nämlich nicht nur an jeder Ecke Pixelleichen. Die grunzenden Frauen und Männer, Los Ganados genannt, gehen auch mit Mistgabeln und Äxten auf Leon los. Bevor Sie sich versehen, laufen und kämpfen Sie um ihr virtuelles Leben. Echte Panik entsteht beim Spieler spätestens dann, wenn ein dicker Typ mit einem

Sack auf dem Kopf und einer Motorsäge in den Händen Jagd auf den Agenten macht. Schon die ersten 20 Minuten von Resident Evil 4 sind spannender und furchterregender als mancher Horrorfilm.

TASTATURFREIE ZONE

Eines vorweg: Die Tastatursteuerung der PC-Fassung sollten Sie gleich außer Acht lassen und ein Gamepad mit zwei Analogsticks einstecken. Die Hoffnung mancher Spieler, dass Entwickler Capcom den Computerspielern eine Maussteuerung spendiert, wurde nicht erfüllt. Und das ist auch gut so, finden wir. Als stinknormaler Shooter wäre Resident

Evil 4 viel zu einfach. Es gehört nämlich zum adrenalineladenden Spielverlauf, torkelnden Ganados beispielsweise in die Knie zu ballern und sie somit für wenige Momente von den Beinen zu holen. Wenn sowas zu einfach vonstatten geht, was mit einer Maussteuerung definitiv der Fall wäre, ist die angsteinflößende Atmosphäre flöten. Bei der Gamepad-Steuerung belegen Sie die Tasten nach Gutdünken und sämtliche Aktionen laufen genau wie auf Konsole ab. Das finden wir toll. Weniger toll ist die Optik. „Das kann doch gar nicht sein! Schließlich sind PCs um einiges leistungsfähiger als uralte Konsolen!“, maulen etliche Le-

ser nun zu Recht. Wir wissen auch nicht, warum Resident Evil 4 auf dem PC stellenweise die grafische Qualität von tristen Half-Life 1-Karten aufweist. Fakt ist, dass bei der Portierung darauf verzichtet wurde, die fantastischen Licht- und Schatteneffekte der ursprünglichen Version zu übernehmen. Sobald es dort dunkel wurde, sahen Sie rund um das spanische Dorf kaum die Pixelhand vor Augen. Ausgestattet mit einer Taschenlampe wagten Sie sich langsam über Friedhöfe, mit der Angst im Nacken, dass hinter jedem Grabstein ein geisteskranker Dorfbewohner mit Hackbeil warten könnte. Oftmals entdeckten Sie die

PC ACTION-Testlogbuch
Resident Evil 4Der Horror geht
auf PC weiter.LUKASZ
CISZEWSKI

DIENSTAG, 08.11.2005 | 21:28 Uhr

Nachdem mich Kollegen monatelang bequatscht haben, dass *Resident Evil 4* so überwältigend ist, lege ich mir die frisch erschiene PlayStation-2-Variante zu. Nach wem? Ich merke ich, dass ich verdammt dämlich war, keine 60 Euro zu kaufen, weil das Spiel dafür noch früher erschienen war.

DONNERSTAG, 10.11.2005 | 20:02 Uhr

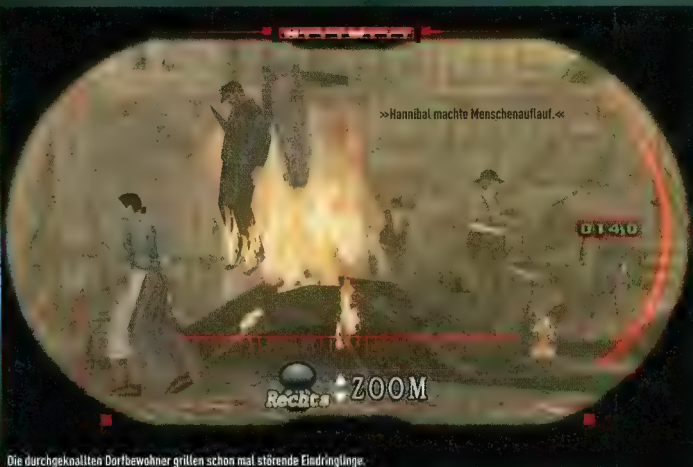
Ich habe zwei Tage die Arbeit geschwänzt, weil ich mich vom Gamepad nicht losreißen konnte. Nach fast 20 Stunden: Spielspaß bin ich verdammt erleichtert. Grund: Die Atmosphäre der Horror-Batterie ist angsteinflößender als die Vorstellung, Kanzlerin Merkel in der Sauna zu treffen. Ganado-Frauen werfen mit Fleischermessern nach mir, der Kettenägypter trachtet nach meinem Pixelkopf und unsichtbare Kanalisationsmonster schleichen sich von hinten an. Grauenhaft, aber scharf.

FREITAG, 23.02.2007 | 11:12 Uhr

Ein Jahr, drei Monate und ein paar Zergutsichts später: Die Skepsis ist groß, denn schon bei *Ultimania 3* machte ein Konsolentitel vom japanischen Hersteller Capcom auf dem PC keine überzeugende Figur. Die *Resident Evil 4*-Fassung trifft ein und unsere Ängste bewahren sich. Als Kenner der ursprünglichen Versionen fallen uns heftige Änderungen der Grafik ins Auge. So gibt es bei der PC-Version kaum Beleuchtungseffekte, die für die nervenaufreibende Atmosphäre sorgen. Die Umgebungen wirken größtenteils trist und nicht regelmäßig. Bezeichnendes Beispiel: In der mysteriösen Burg, in der nur wenige Fackeln brennen, ist es derart hell, als würde die Sonne durch die Decke strahlen. Auch Nebel- und Unschärfe-Effekte fehlen komplett. Schwach!

FREITAG, 23.02.2007 | 14:43 Uhr

Ein weiterer Wermutstropfen: Die Zwischensequenzen laufen nicht in Echtzeit ab, sondern sind niedrig aufgelöste Filmbilder. So schlimm die Einschnitte bezüglich der Optik auch sein mögen, ändern sie nichts an der brillanten Spielbarkeit. *Resident Evil 4* ist ein Meisterwerk, jedoch nicht auf PC.



Die durchgeknallten Dorfbewohner grillen schon mal störende Eindringlinge.

Ganados an den leuchtenden roten Augen, die durch die Dunkelheit schwirren. Diese Atmosphäre ging bei der Umsetzung flöten, denn merkwürdigerweise sind fast alle Schauplätze klar und deutlich zu erkennen, was an den fast komplett fehlenden Beleuchtungseffekten liegt. So sehen Sie dank der viel zu hellen Umgebung sofort, wo tollwütige Höllenhunde warten und hinter welchem Baum die Ganado-Frau mit der Mistgabel steht. Schädel Klar, uns konsolenaffinen Action-Profis fällt so etwas sofort ins Auge. Spieler, die jedoch zum ersten Mal mit *Resident Evil 4* zu tun haben, ärgern sich vielleicht nicht so sehr wie wir.

BEFEHL IST BEFEHL!

Ein besonderes spielerisches Element sind die Actionsequenzen, bei denen der Spieler die auf dem Bildschirm

eingebildeten Tastenkombinationen rasch eingibt. Am schönsten kommt diese Funktion beim mittlerweile legendären Messerkampf zwischen Leon und einem alten Bekannten. Dabei fühlen Sie sich wie in einem guten Actionfilm – mit dem Unterschied, dass es an Ihnen liegt, ob Leon es eindrucksvoll inszenierte Messerstecherei überlebt oder nicht. Ferner drücken Sie bestimmte Tasten, um beispielsweise den Angriffen mächtiger Endgegner auszuweichen.

DAS IST DEIN MÄDEL!

Im Verlauf der Geschichte konfrontiert Sie der japanische Horrortitel mit dem wohl schrecklichsten aller Charaktere: Ashley, der Präsidententochter. Das nervige Bißg rennt den anrückenden Feinden manchmal so dämlich in die Arme, dass man

denken könnte, ihr gefalle die Gegenwart einer durchgeknallten Sekte, die Menschen eklige Parasiten in die Körper pflanzt. Auch das permanente „Leon, Leon!“-Geschrei geht uns mächtig auf den Sack. Der Stress ist jedoch von den Machern beabsichtigt und lässt den Adrenalinpegel steigen. Fein! Manchmal stecken Sie die Göre in herumstehende Kisten, damit sie sich nicht im Eifer des Gefechts ein paar Kugeln oder Beile einfrängt. Und so gefällt es uns Chauvi-Schweinen: Das Mädchen gehorcht auf Tastendruck. Ab und an ist Ashley sogar unabdingbar, wenn es beispielsweise Schalterrätsel zu lösen gilt, für die zwei Personen nötig sind. In anderen, kürzeren Spielsituationen schlüpfen Sie sogar in die Haut von Ashley. Natürlich nicht so, wie Sie denken, Sie Ferkel! Generell hält sich der Rätselanteil in

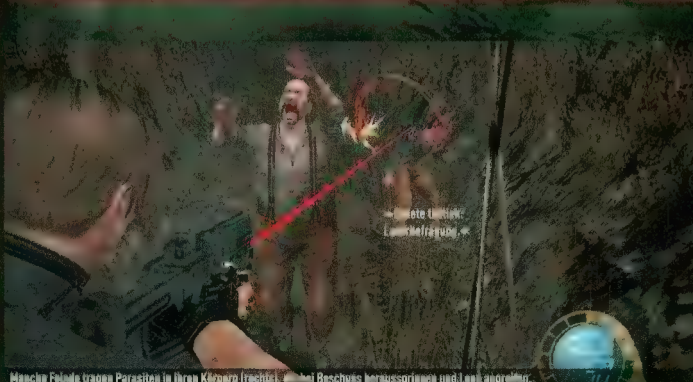
GUTE ZEITEN

Faß: *Resident Evil 4* spielt sich genau wie auf Konsole.

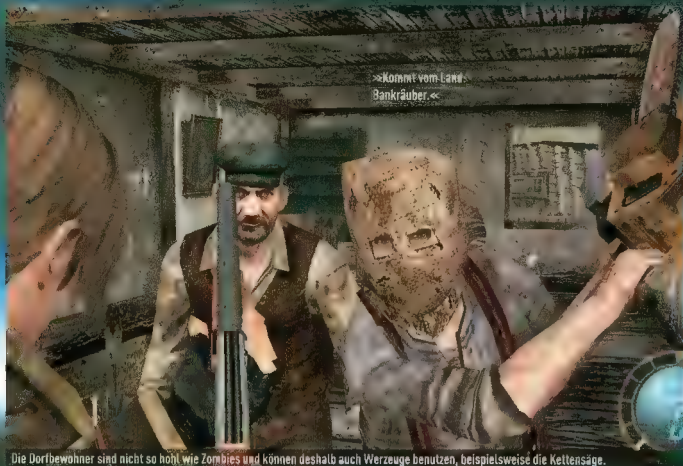
SCHLECHTE ZEITEN



Nervig: Niedrig aufgelöste Zwischensequenzen.



Manche Feinde tragen Parasiten in ihren Körpern (rechts). Nach Beschuss herauspringen und Leon angreifen.



Die Dorfbewohner sind nicht so hohl wie Zombies und können deshalb auch Werkzeuge benutzen, beispielsweise die Kettensäge.

Grenzen: Abitur brauchen Sie für *Resident Evil 4* also nicht. Bei den Waffen haben sich die japanischen Entwickler richtig ausgetobt. So darf Leon beim hilfsbereiten Waffenlieferanten Scharfschützengewehre, Raketenwerfer, mächtige Revolver, Brandgranaten, Kettensägen und sogar Energiekanonen einkaufen. Und

solche Geräte brauchen Sie, um unter anderem den riesigen Monster-Endbossen die Popos zu versohlen.

WILLST DU MEHR?

Haben Sie sich durch das Hauptspiel gegrußelt, ist das Abenteuer noch nicht vorbei. Als netten Zusatz legten die Macher ein zusätzliches Abenteuer bei. Bei der Episode „Separate Ways“ erhalten Sie in fünf Kapiteln den Handlungsstrang aus der Sicht der mysteriösen und unheimlich scharfen Mitstreiterin Ada Wong. Dabei eröffnen sich dem Spieler einige Details der Geschichte, die bei der ursprünglichen *Resident Evil 4*-Version im Dunkeln geblieben sind. Da wir keine Schweine sind, verraten wir nicht, dass es beispielsweise Ada war, die im Dorf die Kirchenglocken läuten ließ

und Leon vor dem sicheren Tod bewahrte. Ups! Die anderen Minispielchen „The Mercenaries“ und „Ada's Assignment“, bei denen es hauptsächlich um stupide Gegnervernichtung geht, sind nicht in der deutschen Fassung enthalten. Als *Resident Evil 4*-Liebhaber sind wir äußerst unzufrieden mit der PC-Umsetzung und vergießen einige Tränen wegen der fehlenden Licht- und Grafikeffekte, die es auf Konsole zu bestaunen gab. Trotzdem blieben die spannende Geschichte und die spielerische Abwechslung erhalten, so dass sich Anhänger von Überlebens-Horror-Szenarien *Resident Evil 4* nicht entgehen lassen sollten. Vielleicht verstehen die PC-Fanatiker nun, warum die Konsolenspieler im Jahr 2005 derart aus dem Häuschen waren. Lukas Ciszewski

Info: www.res-evil.com/re4



LUKASZ
CISZEWSKI

Als ich beim Spielen der Playstation-2-Fassung von *Resident Evil 4* ständig meinen Fernseher angeschrien habe, riefen aufgebrachte Nachbarn die Polizei, weil sie dachten, dass ich gefoltert werde. Und in der Tat ist der Horror fast nicht auszuhalten. Ich war erleichtert, als ich den Abspann zu Gesicht bekam und mich keine Irren mit Kettensägen mehr verfolgten. Zumindest bei der Konsolenversion empfand ich es so. Die PC-Variante ist zwar immer noch gut, der Schrecken hält sich aber in Grenzen, was hauptsächlich an der lächerlichen Beleuchtung liegt. *Resident Evil 4* ist fantastisch, doch leider nicht auf dem PC.



CHRISTIAN
GURNTH

Mitte der Neunziger, ich war damals noch ein lieber und zukunftsorientierter Christ, verschlug es mich das erste Mal in die grauenhafte Welt von *Resident Evil*. Die Bilder knabbern noch heute an meinen Nerven: Dennoch oder gerade deshalb gehört die Serie zu meinen Lieblingsspielen. Der 4. Teil ist die audiovisuelle Krone der Spieleschöpfung – zumindest auf dem Konsolenmarkt. Für den PC macht die Atmosphäre-zerstörende Grafik einen Strich durch die Zählerei. Wer Angst vor Konsolen hat oder sie verabscheut, sollte sich ein Gamepad zulegen, die Augen beim Bruch zwischen Spiel- und Zwischensequenzgrafik zukneifen und *Resident Evil 4* spielen. Los!



Vergleich



Tom Raider:
Legend

PRO + CONTRA

- Fette Grafik
- Viel Abwechslung
- Gute Kattol
- Motivationspassagen

90

EINZELSPIELER



Resident Evil 4

PRO + CONTRA

- Spannende Geschichte
- Große Feinde
- Fette Bossgegner
- Schlechte Beleuchtung

79

EINZELSPIELER



Alone in the Dark

- Ausgezeichnete Kattol
- Zwei Spielabläufe
- Unheimliche Grafik
- Abwechslung

65

EINZELSPIELER

Resident Evil 4

PREIS
TERMIN

Ca. € 28,-
23. Februar 2007

GENRE Action-Adventure
ENTWICKLER Capcom
VERTEILER Ubisoft
USK-FREIGABE Keine Jugendfreigabe
SPRACHE/TEXT Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN

MINDESTENS
1,4 GHz, 256 MByte RAM, 7 GByte HD, Windows
XP/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Gegen die Ganados sind Sie als Leon, Ashley
und Ada allein unterwegs.

PREIS/LEISTUNG
GRAFIK
SOUND
STEUERUNG (MIT GAMEPAD)
MEHRSPIELER

- Fehlende Lichteffekte dämpfen die Gruselatmosphäre -12%
- Teils belanglose Dialoge -3%
- Zu leichte Rätsel -3%
- Bruch zwischen Spielgrafik und Zwischensequenzen

CUT
Das beste Horror-Abenteuer der Welt. Auf dem PC kommt dies aber nicht voll zur Geltung.

79
EINZELSPIELER



»Sollten Kinder nicht mit spielen: Scheren.«

Unsere Heldin kämpft gegen ein Riesenkreb am Ufer der griechischen Insel Rhodos.

TITAN QUEST: IMMORTAL THRONE

Ungeheuer groß

Ein knappes Dreivierteljahr nach *Titan Quest* rückt der Hersteller mit der Erweiterung *Immortal Throne* frisches Futter für Sammel-süchtige raus. Ginge man dank der jüngsten „Killerspiele“-Diskussion davon aus, dass Ego-Shooter und andere bluttriefende Titel wie *Final Fantasy* die Jugendlichen tatsächlich in wildgewordene Massenmörder verwandeln, müsste man den Anhängern von *Titan Quest* potenzielle Völkermord-Gedanken unterstellen. Rein hypothetisch natürlich. Schließlich beseitigt der Held dieses Action-Rollenspiels im Laufe seines Abenteuers locker eine fünfstellte Monsterzahl. Und noch mehr im Add-on *Immortal Throne*. Nach den zahlreichen Hauptprogramm-Schlachten in Grie-

chenland, Ägypten und China schickt die Erweiterung Sie direkt ins antike Totenreich. Und hier hetzt Ihnen Obermoltz Hades höchstpersönlich so ziemlich alle Schergen an den Hals, die die griechische Mythologie hergibt. Ihre Aufgabe: Schnetzeln Sie sich durch die Monsterhorden und hauen Sie den Totengott platt. Ja, banaler könnte die Geschichte von *Immortal Throne* nicht sein, aber wenn Sie bereits das Hauptprogramm genossen haben, ist Ihnen das eh wurscht.

EIN OPTISCHER REIZ

Schon beim ersten Anspielen sticht die grafische Opulenz von *Immortal Throne* ins Auge. Idyllische und malerische Landschaften, wild wuchernde Palmen, die sich im

Wind biegen, satte Farben. Moment, im Totenreich? Ja, denn die Erweiterung beginnt auf der heutigen Urlaubsinsel Rhodos, führt Sie später über den Fluss Styx ins Totenreich Hades und macht nebenbei einen Abstecher in das griechische Himmelreich Elysiön. Die Gegenden wirken wie aus einem Guss und fangen die jeweilige Atmosphäre bestens ein. Dazu gesellen sich die Grafikspielereien des neuen Fähigkeitenbaums (Meisterschaft in der *Titan Quest*-Fachsprache) Traumbherrschaft. Etwa die passive Fertigkeit PSI-Brand, die lauter Blitze um Ihren Protagonisten entstehen lässt und damit sämtliche Feinde in seinem Umkreis über den Jordan befördert. Spektakulär ist auch der Phantomschlag: Stellen

Sie sich eine Gruppe aus sechs Rieseninsekten vor, die mit Elektrozaubern Ihrem Helden aus der Ferne stark zusetzt. Statt langsam hinzutorkeln und dabei als unfreiwilliger Blitzableiter möglicherweise ins Gras zu beißen, klicken Sie einen Feind an und ... schwupps ... löst sich Ihr Traumbherrscher in Luft auf. Wenige Augenblicke später materialisiert er sich vor der Gegnermeute und führt derart schnell einen 360-Grad-Rundumschlag aus, dass sich der Raum für einige Sekunden mit einem sehenswerten Effekt krümmt. Und mit einer Wucht, dass die Riesenvierbeiner wie kleine Steinchen in alle Himmelsrichtungen mehrere Meter durch die Luft purzeln und anschließend leblos auf den Boden sacken. Gut, diesen




Dart die im Farnes
stehen. Schmelze!

Der Antlitz im Wald von Rhodos macht zwar einen recht bedrohlichen Eindruck, dennoch streckt ihn unsere Heldin mit nur wenigen Schlägen nieder.



Gegen mehrere Gegner gleichzeitig hilft die passive Fertigkeit „PSI-Brand“ des neuen Fertigkeitenbaums „Traumbeherrschung“. Sie ist, ist der Zufall einen Blitzes, der bis zu sechs Widersacher gleichzeitig in den Wintern brennt.



»Spektakulär: operative Trennung der siamesischen Sechssinger.«

Mit der Fertigkeit Phantomschlag stellen größere Gegnerrungen kein Problem dar.

Spezialangriff dürfen Sie zwar nur alle 20 Sekunden ausführen, dafür ist die Attacke opulent und wirksam zugleich. Übrigens: Den Fertigkeitenbaum Traumbeherrschung dürfen Sie mit allen Meisterschaften des Hauptprogramms kombinieren. Das ergibt acht frische Charakterklassen.

AUS ALT MACH NEU!

Neuen Aufgaben im Hauptspiel begegnen Sie so häufig wie gutem Geschmack bei Tokio-Hotel-Fans. Alle frischen

Aufträge befinden sich nämlich in der Erweiterung selbst. Dafür möbelt *Immortal Throne* das Mutterspiel mit sinnvollen Neuerungen auf. Die wohl wichtigste: In jeder größeren Stadt wartet eine Karawane auf den Spieler. Dort dürfen Sie ähnlich wie in *Diablos* Truhen nicht benötigte Gegenstände bunkern, etwa die, für die Ihre Spielfigur noch zu schwach ist. Oder Sie legen die Dinger in den Übergabebereich ab, beenden das Spiel und starten das Abenteuer mit

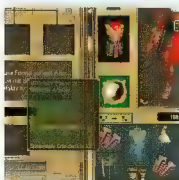
einem anderen Charakter. Dieser kann sich den Kram kostenlos abholen. So kommen auch niedrigstufige Helden schnell an die epischen Gegenstände. Ach ja: Zum anfangs erwähnten Monster-Völkermord reicht es in *Immortal Throne* nicht ganz. Schon nach acht bis zehn Stunden Spielzeit stehen Sie nämlich dem letzten Obermott gegenüber. Aber es sind acht bis zehn Stunden des bisher intensivsten *Titan Quest*-Erlebnisses.

Alexander Frank

Info: www.titan-quest.de

Lifting gefällig?

Immortal Throne lohnt sich allein wegen der Neuerungen am Hauptspiel. Wir sind so nett und verraten Ihnen die wichtigsten dieser Inhalte im Detail.



Die Fertigkeitenbaum Traumbeherrschung und der Stauraum zum Horten von Gegenständen sind nicht alles. Neuerdings kann der Spieler Schriftrollen erwerben, die mächtige Zaubersprüche freisetzen. Außerdem: Mit speziellen Rezepten stellen Sie sogenannte Artefakte her, die Ihre Spielfigur um diverse Rüstungs- und Angriffsboni aufmotzen. Neuerdings lassen sich auch die mit einem Relikt oder Talisman versehenen Gegenstände entzaubern. Und der Maximallevel Ihres Charakters liegt nicht mehr bei 65, sondern steigt um zehn Stufen auf 75. Prima!

ALEXANDER FRANK



Graue, verwaufene Labyrinth mit toten Viechern auf dem Boden ... Seit ich wieder der *Titan Quest*-Sucht verfallen bin, bleibt meine Wohnung auf der Strecke. Auch meine Katzen, Hamster und Schildkröten sind infolge brutaler Vernachlässigung gestorben. Als meine Freundin mich darauf ansprach, wollte ich wissen, ob die Haustiere bei ihrem Ableben magische Gegenstände hinterlassen haben. Daraufhin überreichte sie mir eine Schriftrolle. Darauf stand in großen Lettern „Abschiedsbrief“. Komischer Zauberspruch ...



Titan Quest: Immortal Throne

PREIS Ca. € 30,-
TERMIN 9. März 2007

GENRE Action-Rollenspiel
ENTWICKLER Iron Lore
VERTEILER THQ
USK-FREIGABE Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein

MINDESTENS
1,8 GHz, 512 MByte RAM, 128-MByte-Grafikkarte, *Titan Quest*, 2,3 GByte HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Sechs Helden steigen in das antike Totenreich hinab – auch im Spieler-gegen-Spieler-Modus.

PREIS/LEISTUNG 82%
GRAFIK 84%
SOUND 80%
STEUERUNG 84%
MEHRSPIELER 85%

SPIELSPASSWERTUNG:

100%
■ Statische Welt - 6%
■ Wenig Abwechslung bei Aufträgen - 4%
■ Neue Meisterschaft bietet nichts wirklich Neues - 3%
■ Karte nicht drehbar - 2%

SEHR GUT

Ein süchtig machendes Add-on zu einem grandiosen Spiel. Auf ins Gemetzel!

85%
EINZELSPIELER

Kaum macht die Freundin Schluss, verspricht Simon schon, sie mit allen Mitteln zurückzuerobern.

»Alter Party-King, wasenbare immer noch im Spiel«

SIMON THE SORCERER: CHAOS IST DAS HALBE LEBEN

Kuss mit lustig

AUF DVD
VIDEO

VERGLEICH
Ank. 1
Hörbuch
12,90 €

SCHLICHTER
Runway 2: T-Cell
78%

Fünf Jahre nach dem dritten Teil kehrt Simon auf den Bildschirm zurück. Wir schlagen uns durch die amüsant-abgedrehte Zauberwelt.

„Das wird dir noch viel mehr leid tun, wenn wir Frauen erst an der Macht sind.“ Den Albtraum eines jeden Dreibeiners verkörpert eine freche Göre, die einem auf eine eigentlich harmlose Frage gleich mit politischen Repressalien droht. Das Rotkäppchen aus *Chaos ist das halbe Leben* ist keineswegs ein kleines, niedliches Mädchen aus dem Märchenbuch. Statt ihrer alten Oma einen Essenskorb zu liefern, rast die maximal Zwölfjährige mit dem Skateboard durch die Gegend und fährt in ihrer Freizeit auf Death Metal ab. Den Korb mit den Fressalien für die Oma schleppen Sie. Und dafür lacht das unverschämte kleine Biest Sie auch noch aus. Willkommen in der Welt von *Simon the Sorcerer!*

DOPPELT GEMOPPELT

Simons mittlerweile viertes Abenteuer beginnt recht unspektakulär. Der Zauberer

zetteilt eine Diskussion mit seinem Bruder über das laufende Fernsehprogramm an und kriegt als Gegenargument prompt die Fernbedienung an den Kopf geworfen. Aufschlag, schwarz vor Augen, Ohnmacht. Und er träumt von Alix, seiner hübschen, mit Doppel-D-Vorbau gesegneten Kollegin aus der Zauberwelt. Sie bittet ihn – wie nicht anders zu erwarten – um Hilfe. Das ganze Zauberuniversum sei in großer Gefahr. Als Simon aufwacht, schlüpft er in seinen dimensionsreisenden Kleiderschrank und landet kurz darauf in der magischen Parallelwelt. Alix erwartet ihn bereits. Nur nicht wegen der angeblichen Gefahr. Vielmehr macht sie mit Simon Schluss. Dabei genoss der Kerl doch schon immer sein Single-Dasein und wusste gar nicht, dass er mit Alix jemals zusammen war! Was ist das nur los? Kippt das Mädel vielleicht einen zuviel über den Durst? Oder liegt das Missverständnis lediglich daran, dass Alix nur eine Frau ist? Wahrscheinlich beides. Aber es treibt sich auch ein

Doppelgänger herum, der sich für Simon den Zauberer ausgibt. Und der hatte nicht nur bis gerade eben ein Verhältnis mit Alix, sondern schleimt sich auch bei den Bewohnern der Zauberwelt durch Pünktlich-, Freundlich- und Ordentlichkeit ein. Alles Eigenschaften, die der verplante und egoistische Simon höchstens aus einem Fremdwörterbuch kennt. Klarer Fall: Er muss den Doppelgänger zur Rede stellen!

KLISCHEEVORLAGEN

Wie in den Vorgängern – den dritten Teil ausgenommen – steuern Sie den Jungspund mit der Maus durch gezeichnete Hintergründe, lösen Rätsel und quatschen mit Bewohnern der Fantasy-Welt. Die Unterhaltungen ermüden aber dank des stellenweise ziemlich bisigen Humors kaum. Da gibt es ironische Anspielungen auf die Bundeskanzlerin Angela Merkel oder die US-Außenministerin Condoleezza Rice, Witze über die brandaktuelle „Killerspiele“-Debatte, Diskussionen über Handy-Verträge oder Seitenhiebe auf Rollen-

spiele. So findet der Zauberer kurz nach Beginn seines Abenteuers einen Gegenstand mit dem lustigen Namen „Vorschlaghammer +2“. Später möchte der Held damit eine Steinwand einreißen. Geht aber nicht, schließlich handelt sich dabei um eine „Mauer +4“. Alles klar? Andere Geschichten, etwa ein Disput über die Entstehung der Musikrichtung Speed Metal, den der Magier kurz vor dem ihm drohenden Folterprozedere auslöst, lassen Ihre Mundwinkel auch nach oben schnellen. An zeitnahen Bezügen mangelt es Simon nicht.

EINFACH FRES!

Auch die zu lösenden Rätsel sorgen häufig für ein Schmunzeln. Lässt sich Simon zunächst vom Rotkäppchen veralbern, übt er später an der Göre blutige Rache. Er trifft nämlich auf einen alkoholabhängigen Wolf, der dank der Sucht mit seinem Leben nichts anzufangen weiß. Nach einigem Hin und Her überreden Sie das Grauffel, Rotkäppchen mitsamt seiner nervigen Groß-



Rötkäppchen nuckte entgegen seines Namens die schwarze Mütze wieder.



Aus den Vorgängern bekannte Figuren wie der Sumpfling (links) feiern wieder ihren Auftritt.



Als Simon plötzlich seinem Doppelgänger gegenübersteht, ruft dieser die Wache und lässt den Zauberer ins Gefängnis werfen.

mutter nach dem Märchen Vorbild zu fressen. In einer anderen Aufgabe verwandeln Sie den arroganten König in eine Tütensuppe. Solche Handlungen sind zugegebenermaßen fies, aber von braven Helden mit edlen Motiven haben wir schließlich die Nase voll. Dank Simons herrlichem Antihelden-Flair hebt sich *Chaos ist das halbe Leben* wohlthuend von typischen Heile-Welt-Märchen ab – auch wenn die Geschichte weder eine Spannung aufbaut noch mit besonderen Überraschungen glänzt.

LEBLOSES LEBEN

Das Abenteuer überzeugt dafür spielerisch auf ganzer Linie. Nur manchmal übertreiben es die Macher des deutschen Studios Silver Style mit der Dialogwüste. Nicht selten stehen Sie mehrere Minuten am Stück vor ein- und derselben Person und texten Sie ellenlang zu. An solchen Stellen kommt einem unfreiwillig das Sprichwort „Weniger ist mehr“ in den Sinn. Anders verhält es sich mit der Zauberwelt: Da wäre mehr mehr gewesen! Durch statische Hintergrün-

de und quasi festgewachsene Charaktere macht das Magie-Universum stellenweise einen detailarmen Eindruck. Apropos Universum: Mit nur etwa einem Dutzend Schauplätze ist *Simon the Sorcerer* kein gigantisches Abenteuer. Das schlägt sich auf die Spielzeit nieder. Nach etwa acht Stunden haben Sie die Zauberwelt gerettet – aber das ist immer noch mehr als etwa bei *Sam & Max*. Wer schwarzen Humor mag, den befriedigt Simons Zauberstab auf jeden Fall.

Alexander Frank

Info: www.simon-the-sorcerer.com



Bei dieser Aufgabe schleicht Simon (unten Mitte, roter Punkt) in der Draufsicht durch ein Haus.

Aller guten Dinge sind vier

Chaos ist das halbe Leben ist bereits Simons viertes Abenteuer. Was ist mit den ersten drei?

Bereits der erste *Simon the Sorcerer* (1993) enthielt zahlreiche Anspielungen auf das seinerzeit aktuelle Zeitgeschehen. Durchaus mit Erfolg, wie die rund 600.000 verkauften Exemplare belegen. Den Nachfolger aus dem Jahre 1995 kürte die Fachpresse zum Adventure des Jahres. 2002 katapultierten die Entwickler den Hobby-Zauberer in die dritte Dimension, doch *Simon the Sorcerer 3D* blieb trotz seines Humors weit hinter den Erwartungen zurück – vor allem aufgrund der veralteten Grafik. Jedes der drei Spiele erhalten Sie mittlerweile für unter zehn Euro.



Simon the Sorcerer 4

PREIS Ca. € 45,-
TERMIN 22. Februar 2007

GENRE Adventure
ENTWICKLER Silver Style
VERTEILBRTL Enterprises/GTC
USK-FREIGABE Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein

MINDESTENS

2,2 GHz, 512 MByte RAM, 64-MByte-Grafikkarte, 2,8 GByte HD, Windows 98/2000/XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Ihren mächtigen Zauberstab schwingen Sie wie in den Vorgängern ganz allein.

PREIS/LEISTUNG	78%
GRAFIK	73%
SOUND	80%
STEUERUNG	84%
MEHRSPIELER	—

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Nur wenige Schauplätze	7%
Geschichte nicht spannend erzählt	6%
Sterile Umgebung	4%
Teils langatmige Dialoge	2%

SEHR GUT

Lustiges Abenteuer mit typischem *Simon*-Flair. Durchdacht, logisch und sehr unterhaltsam.

81%
EINZELSPIELER



«Captain Long Henry Silver stand am Bug und freute sich auf den Landurlaub.»

Eine Galeone aus Athen läuft den Heimat-
häfen an. Im Hintergrund: diverse Handels-
schiffe, die ebenfalls nach Athen wollen.

BOUNTY BAY ONLINE

Nie mehr allein schiffen

VERGLEICH
World of Warcraft
Burning Crusade



**Sie sind ungewaschen, un-
zivilisiert und neigen zum
Alkoholismus? Dann haben
wir zwei attraktive Jobange-
bote für Sie!**

Mit diesen Voraussetzungen sind Sie wie geschaffen für einen Praktikantenjob bei PC ACTION oder eine noch glori-
reichere Karriere als Seefahrer bei *Bounty Bay Online*. Aber wenn wir Ihnen einen Rat geben dürfen: Entscheiden Sie sich lieber für das ungewöhnliche Online-Rollenspiel aus Asien. Dies ist zwar auch nicht ganz ohne Tücken, hat aber einen gewaltigen Vorteil: Sie müssen sich nicht mit diabolischen Vorgesetzten und mörderischen Produktionsphasen herumschlagen.

ICH RAFF NIX!

Wer beim Begriff „Online-Rollenspiel aus Asien“ zusammengeknickt ist und spontan an das grottige *Archlord* denken musste, den können wir beruhigen. Zum einen stammt *Voyage Century* (so der Originaltitel des Spiels) aus China und nicht aus Korea, zum anderen ist *BBO*

deutlich ausgereifter und auch für westliche Spielernaturen genießbar. Eine Gemeinsamkeit mit *Archlord* und anderen Online-Rollenspielen aus dem asiatischen Raum lässt sich aber nicht wegdiskutieren: Der Einstieg in die Seefahrerwelt gestaltet sich unglaublich zäh, fast schon einsteigerfeindlich. Nach einem wenig hilfreichen Tutorial mit einer ersten kurzen Seeschlacht finden Sie sich im Athen des 15. Jahrhunderts wieder, das den Ausgangspunkt für alle Abenteuer in *BBO* darstellt. Von diesem Punkt an wird es für Neulinge auf dem Online-Rollenspielfeld richtig unübersichtlich: Wo muss ich hin? Was soll ich zuerst tun? Wer andere Online-Rollenspiele kennt, findet sich ein wenig schneller zurecht, stellt sich aber dennoch die Frage, warum die Entwickler grundlegende Spielelemente und die Bedienung so kompliziert und unkomfortabel gelöst haben. Man bekommt fast den Eindruck, als wäre trotz des ganzen Geredes über China-
farmer das in Sachen Ein-

steigerfreundlichkeit bemerkenswerte *World of Warcraft* spurlos an China vorbeigegangen.

SOIRÉE AUF HOHER SEE

Genug gemotzt. *Bounty Bay Online* ist nämlich gar kein schlechtes Spiel, wenn man sich an die Spielmechanik gewöhnt hat. Aushängeschild sind die für ein Online-Rollenspiel äußerst ungewöhnlichen Segelpassagen. Haben Sie mit Ihrem anfänglich noch kleinen Schiffchen den Heimathafen verlassen, begeben Sie sich auf Erkundungsfahrt nach neuen Häfen, lösen eine von vielen Aufgaben auf See oder bekriegen sich mit anderen Online-Spielern und Computergegnern in packenden Spieler-gegen-Spieler-Kämpfen. Die Steuerung könnte nicht einfacher sein: Per Rechtsklick der Maus bestimmen Sie, wohin Ihr Schiff segeln, mit der linken Maustaste, welches Ziel es angreifen soll. Erst später im Spiel kommen Spezialattacken hinzu, die den Schlachten etwas mehr strategischen Tiefgang

verleihen. Selbiges gilt für die Kämpfe zu Lande. Auch hier lernen Sie erst nach etlichen Kämpfen Spezialangriffe. Die Entwickler haben auch die Point-&-Click-Steuerung aus dem Segelteil übernommen, was bei „WASD“-Jüngern für Schreikämpfe sorgen dürfte. Da ist es fast schon ein Glück, dass Kämpfe ziemlich gemächlich ablaufen und überhaupt keine hektischen Aktionen erfordern.

SPIEL MIT STARKEM CHARAKTER

Was Charakterentwicklung, Aufgabensystem und Handel angeht, haben die Entwickler ein paar sehr eigenwillige Entscheidungen getroffen. Das fängt bei der Charaktererstellung an. Sie haben zwar die Wahl zwischen vier Klassen (Krieger, Händlerin, Entdecker, Seefahrerin), großartige Unterschiede zwischen diesen gibt es aber nicht. Alle beginnen mit exakt denselben Hauptfähigkeiten: Navigieren, Redegewandtheit, Seeschlacht und Muskelkraft. Während man bei *WoW* Erfahrungspunkte sammelt,

IN HAFEN RUMLUNGERN

In den Häfen nehmen Sie Aufträge an, steuern Ihr Schiff aus, treiben Handel und lernen neue Fähigkeiten, um in der Spielwelt zu überleben.

So spielt sich Bounty Bay Online

Bounty Bay Online ist kein typisches Online-Rollenspiel. Wir zeigen, was den Titel so besonders macht.

DIE WELTMEERE (UN-)SICHER MACHEN

Das wohl markanteste Spielmerkmal des chinesischen Online-Rollenspiels sind die Segelsequenzen, bei denen es zu heißen Seesgefechten kommt.

WIECHER UND PIRATEN KLOPPEN

Auf Inseln und außerhalb von Städten treffen Sie auf allerlei Getier und fiese Gesellen, die Ihnen an die Seemannskluft wollen. Wehren Sie sich!

SICH EINEN JOB BESORGEN

Sage und schreibe 17 Berufe warten darauf, dass Sie sie meistern.



Bei Seeschlachten kommt es auf gutes Timing und ordentliche Bewaffnung an.



Eine Seefahrerin erledigt einen Fuchs. Im Vordergrund: Ein gut ausgestatteter hochstufiger Charakter.

indem man Aufgaben löst oder Monster tötet, erhalten Sie bei *Bounty Bay Online* buchstäblich für jede Aktion Punkte in der entsprechenden Fähigkeit. Jeder erfolgreiche Schwerthieb, ja sogar jede geschipperte Seemeile wirkt sich aus. An Aufgaben hält *Bounty Bay Online* ein breites Spektrum für Sie bereit, wobei vor allem die Entdeckungsmissionen besondere Beachtung verdienen. Hier gilt es beispielsweise, berühmte Bauwerke oder neue Tierarten in der Welt zu finden. Über 1.600

dieser Entdeckungen sind im Spiel versteckt und jede einzelne bringt Ihnen Ansehen und Reichtum. Ebenfalls erwähnenswert ist das dynamische Wirtschaftssystem, bei dem Angebot und Nachfrage das Tagesgeschäft bestimmen. Was in Beirut gerade verramscht wird, ist in Tripolis vielleicht der letzte Schrei. Wer sich hier ein wenig hineinfuchst, kann in kürzester Zeit ein Vermögen machen und sich alles leisten, was das 15. Jahrhundert zu bieten hatte.

AHOI, FEHLER VORAUSS!

Bei allem Lob für die erfrischend andere Spielmechanik, müssen wir aber doch noch ein wenig Kritik loswerden. *Bounty Bay* ist, verglichen mit aktuellen Konkurrenztiteln, schlichtweg hässlich. Lediglich die Segelsequenzen sehen einigermaßen gut aus. Ebenfalls nervig: Das Spiel ist zwar mittlerweile im Handel, weist aber noch unheimlich viele kleine Fehler und Ungeheimheiten auf, die den Spielspaß drücken.

Wolfgang Fischer

Info: www.bountybay.de



Bounty Bay Online

PREIS
TERMIN

Ca. € 40,-
22. Februar 2007

GENRE Online-Rollenspiel
ENTWICKLER Snail Games/Yusho GmbH
VERTEILER Frogster Interactive
USK-FREIGABE Ab 17 Jahren
SPRACHE/TEXT Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein

MINDESTENS
1,2 GHz, Grafikkarte mit 64 MByte, 128 MByte
RAM, 2,5 GByte HD

ABONNEMENT-KONDITIONEN
Ein Monat: 9,99 Euro; drei Monate: 27,49 Euro;
sechs Monate: 49,99 Euro

PREIS/LEISTUNG	73%
GRAFIK	59%
SOUND	60%
STEUERUNG	59%
EINZELSPIELER	-

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
■ Wenig einsteigerfreundlich	-10%
■ Unzureichende Erklärung der zentralen Spielmerkmale	-8%
■ Zu viele Programmfehler	-6%
■ Unvollständige Übersetzung, teils immer noch chinesische Sprache	-5%

GUT

Gutes Online-Rollenspiel mit interessantem Szenario – aber nicht frei von Fehlern.

71%
MEHRSPIELER



Auf offener See ist die Gefahr eines Angriffs durch andere Spieler sehr hoch.

»Macht gerade Karriere:
Monica Lewinsky (nicht im Bild).«

SAM & MAX: ABE LINCOLN MUST DIE!

Hundstage

Das neue Abenteuer führt Sam und Max (links) in die Zentrale der Macht! nach Amerika ins Weiße Haus.



**DENNIS
BLUMENTHAL**

Man sollte erwarten, dass es einen in den Wahnsinn treibt, jeden Monat auf Neue einen Test über Sam & Max zu schreiben (oder lesen zu müssen, Gruß an Herrn Fränkel). Tut es tatsächlich. Ich komme mir vor wie der gute Sisyphos. Jedes Mal, wenn ich kurz davor bin, eine Episode von Sam & Max zu beenden, kommt auch schon die E-Mail mit den Zugangsdaten für die nächste. Verstehen Sie mich nicht falsch – ich amüsiere mich jedes Mal köstlich. Die neue Episode ist die bisher beste, weiter so!

VERGLEICH



Und wieder einen Monat überlebt ... Wozu quälen wir uns überhaupt durchs Leben? Ganz klar: für die neue Episode von Sam & Max!

Eine Sache gleich vorweg – das neue Point&Click-Abenteuer von Sam und Max toppt seine Vorgänger in vielen Bereichen. Vor allem Ihre Lachmuskeln werden noch stärker beansprucht, als es bisher ohnehin schon der Fall war. Auch was die Handlung betrifft, gilt nun das Motto: Nicht kleckern – klutzen! Dieses Mal legt sich die selbsternannte Freelance Police (freiberufliche Polizei) nämlich mit dem Präsidenten der Vereinigten Staaten an! Ohne zu viel verraten zu wollen: Hase Max kandidiert im Verlauf der Geschichte höchstselbst als US-Präsident – gegen keinen Geringeren als den wieder zum Leben erweckten Abraham „Abe“ Lincoln (1809 – 1865, 16. US-Präsident)!

EIN WENIG SPASS MUSS SEIN

Es beginnt wie immer mit dem Anruf des Polizeichefs. Sam und Max erlauben sich zuvor jedoch einen Streich mit ihm. Sie zeigen einem Käfer – der gleichzeitig ein Aufnahmegerät ist – eine Szene aus *Der Exorzist*. Die beiden halten das Insekt ans Telefon und der Polizeichef hört die düsteren Schreie eines Besessenen. Solche Späße ist er Gott sei Dank vom chaotischen Duo mittlerweile gewöhnt. Das Problem, mit dem der werte Herr diesmal an die beiden herantritt, ist eine ganze Nummer größer als bisher. Der politische Führer der Weltpolizei ist scheinbar verrückt geworden und erlässt andauernd irrsinnige Gesetze. Klingt irgendwie vertraut, meinen Sie? Stimmt. Immerhin ist es zum Beispiel in Chicago verboten zu fischen, solange man auf dem Hals einer Giraffe sitzt (kein Witz!).

WER HÄTT'S GEDACHT?!

Abe Lincoln Must Die! ist ein Point&Click-Adventure im klassischen Sinne, mit dem serienspezifischen schwarzen Humor, durchgeknallten Charakteren und vielen (nicht immer fordernden) Rätseln. Neben dem gewaltbesessenen Hasen Max und Hund Sam sind der paranoide Ladenbesitzer Bosco – diesmal als Russe Boscovorski – und die notorische Jobwechslerin Sybil, mittlerweile Chefin einer Partnervermittlungsgesellschaft, ebenso wieder dabei wie Hugh Bliss, der seltsame Magier. Geneigte Abenteuerer haben mit dem Spiel gewohntermaßen rund zweieinhalb Stunden Spaß, legen dafür umgerechnet knapp sieben Euro auf die virtuelle Ladentheke. Das Spiel ist nur online und ausschließlich auf Englisch bei Entwickler Telltale Games erhältlich. (Dennis Blumenthal)

Info: www.telltalegames.com



Sam & Max: Abe Lincoln Must Die!

PREIS € 7,-
TERMIN 8. März 2007

GENRE	Adventure
ENTWICKLER	Telltale Games
VERTRIEB	Telltale Games
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
SPRACHE/TEXT	Englisch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,5 GHz, 256 MB RAM, WinXP, 220MB HD, Internetzugang für den Download des Spiels

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Wie immer bei Sam & Max sind Sie auch hier auf sich allein gestellt.

PREIS/LEISTUNG	81%
GRAFIK	82%
SOUND	84%
STEUERUNG	85%
MEHRSPIELER	—

SPIELPASZEWERTUNG:	100%
■ Rätsel meist nicht sehr fordernd	- 5%
■ Wenig Schauplätze	- 5%
■ Wenig Charaktere	- 3%
■ Einige rocyelte Dialoge	- 2%

SEHR GUT
Noch besser als seine Vorgänger – *Abe Lincoln Must Die!* ist Unterhaltung pur!

85%
EINZELSPIELER



Ladenbesitzer Bosco hat sich diesmal als Russe verkleidet.



Hauptschauplatz der aktuellen Episode: das Weiße Haus samt Vorgarten.



UFO: AFTERLIGHT

Neuer Blitz-Krieg

Was macht ein Virus, wenn sein Wirt tot ist? Genau – er zieht zum nächsten. Exakt das machen auch Sie in Afterlight: ab zum Mars!

Zeitlich spielt der neue Teil nach *UFO: Aftermath* und parallel zu *Aftershock*. Geschlagen von Außerirdischen, zieht die Menschheit von der Erde auf den Roten Planeten. Wir verzichten auf einen Witz mit Schokoriegeln: Es gilt, eine Station auf dem Twix, nein, Mars zu leiten. Dabei geht es natürlich nicht immer so friedlich zu wie einst bei Mutter Teresa unter der Bettdecke.

ALLES AUSSER IRDISCH

Gegen Ihren Feind, die unbarmherzigen Aliens, ziehen Sie in bester *UFO*-Manier in den Krieg. Sie erobern Gebiet für Gebiet auf der strategischen Karte, ähnlich wie in den Runden-Strate-

gie-Klassikern *Jagged Alliance 1* und *2*. Die sehr taktischen Kämpfe tragen Sie rundenbasiert in einer, na ja, nennen wir es mal antiquierten 3D-Grafik aus. Aber spätestens seit Forest Whitaker dieses Jahr den Oscar für die Hauptrolle in *Der letzte König von Schottland* – In den Fängen der Macht bekommen hat, wissen wir: Optik ist nicht alles. *Afterlight* sieht wirklich nicht gut aus, aber anderes hatten die Entwickler nicht im Sinn, mutmaßen wir. Auch die Sprachausgabe ist durchwachsen, geht aber als erträglich durch. Irgendetwas bleibt meist auf der Strecke, wenn Entwickler ein komplexes Runden-Strategiespiel basteln, das den Spielern durch viele Optionen und intensive Atmosphäre begeistern soll – die Zielvorgabe haben Altair Games erfüllt.

ORIENTIERUNGSPROBLEME

Größtes Manko ist die verschachtelte Menüführung. Zu Beginn fühlt sich der Spieler orientierungslos wie unsere neue Praktikantin beim Begrüßungs-Gangbang. Lässt man sich aber drauf ein und die endlosen Tipps über sich ergehen, kommt die Sache bald ins Rollen. Im Spielverlauf trifft man diplomatische Entscheidungen, erforscht neue Technik, mit denen man den Mars in eine irdnähliche Landschaft verwandeln kann und baut seine Kolonie weiter aus. Dabei gilt es auch, auf Überlebenswichtiges wie die Wasserversorgung zu achten. Alles in allem kommt uns *UFO: Afterlight* vor wie ein durchaus gelungenes *Jagged Alliance*, nur spielt es eben auf dem Mars.

Dennis Blumenthal

Info: www.altairgames.com

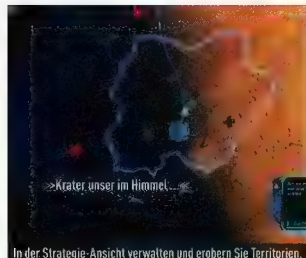
DENNIS BLUMENTHAL

Zugegeben, ich habe mich mit keinem der Vorgänger intensiv beschäftigt. Aber ich habe *Jagged Alliance 2* bis zum Umfallen gespielt und erkenne viel davon in *Afterlight* wieder. Klar hat es Mängel, wie die gewöhnungsbedürftige Steuerung, doch das ist eben das Problem bei komplexen Spielen. Wer viel will, muss eben auch bereit sein, sich voll ins Spiel reinzuhängen. *UFO: Afterlight* ist der beste Beweis dafür, dass Runden-Strategie auch ohne Top-Grafik begeistern kann.

VERGLEICH



UFO: Afterlight	
PREIS	Ca. € 35,-
TERMIN	1. März 2007
GENRE	Runden-Strategie
ENTWICKLER	Altair Games
VERTEILB	Morphicon
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein
MINDESTES	
1GHz, 512 MByte RAM, 5 GByte HD, Nvidia 5700 oder ATI 9500, Windows 2000/XP	
MEHRSPIELER-OPTIONEN	
Wie bei Spielen dieses Genres üblich, gilt auch hier: Es kann nur einen geben!	
PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	70%
SOUND	75%
STEUERUNG	
MEHRSPIELER	
SPIELSPASSWERTUNG:	
■ Nicht einsteigerfreundlich -10%	
■ Langatmiger Spiel Aufbau -8%	
■ Auf Dauer etwas trist -5%	
■ KI-Aussetzer -2%	
GUT	
Unterhaltsames Strategiespiel mit gelungener Atmosphäre. Für Fans der Serie in Ordnung.	
75% EINZELSPIELER	



Die Heldeneinheiten in *Maelstrom* steuern Sie aus der Verfolgerperspektive. Allerdings sind Sie dadurch wegen der unausgeglichenen Balance fast nicht besiegbar.



MAELSTROM

ALEXANDER FRANK

Krieg der Welten



Menschen gegen Aliens. Im Echtzeit-Strategiespiel *Maelstrom* der russischen Studios KDV Games geht's rauf und runter. Selbstzerstörung liegt wohl in der Natur der Menschen. Erst beuten sie den eigenen Planeten aus, vernichten Rohstoffe und verschmutzen die Umwelt. Und dann beschleunigen sie den eigenen Untergang mit atomaren Waffen. *Maelstrom* spinnt diese Realität in einem fiktiven Echtzeit-Strategie-Szenario fort. Nach einem nuklearen Super-GAU reißt ein Konzern die letzten Erdressourcen an sich. Eine Gruppe

Aufständischer will dem Riesenunternehmen einen Riegel vorschieben und stellt sich tapfer dem Kampf gegen die High-Tech-Armee. Währenddessen nimmt die Alienrasse Hai-Genti ungestört die Erde ein – schließlich sind die Menschen bis an die Ohren mit ihrem eigenen Konflikt beschäftigt. Chaos pur!

REINE FORMSACHE

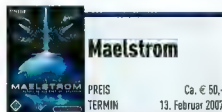
Im Kern spielt sich *Maelstrom* wie ein klassischer Strategietitel. Aufseiten der Aufständischen, des Konzerns oder der Außerirdischen ziehen Sie in der isometrischen Perspektive

Gebäude hoch, produzieren Einheiten und werfen diese in die Schlacht. Doch bereits nach der zweiten der 21 Missionen kristallisieren sich die Besonderheiten von *Maelstrom* heraus: Wetter- und Tageszeitenwechsel, aufwendige Physiksimulation und verformbarer Boden – das sogenannte Terraforming, mit dem Sie den Boden heben oder senken. Beispielsweise überfluten die Aliens mit speziellen Pumpen die buchstäblich tiefergelegte Landschaft – im Wasser regenerieren sich ihre Einheiten nämlich von selbst. Hört sich zwar super an, funktioniert in der Praxis jedoch nur bedingt, da die künstliche Intelligenz auf dem Niveau eines Zombies liegt. Die Truppen agieren träge und wie blind. Selbst setzt der Gegner das Terraforming kaum ein und sieht teilweise die von uns errichteten Schutzwälle nicht. Auch die fehlerhafte Einheiten-Balance lässt manchen Spieler fluchen. Nicht selten geht eine Handvoll Fußtruppen aus dem Gefecht gegen eine Kleinardee als Sieger hervor. In solchen Momenten lässt *Maelstrom* den Spieler zwei Sachen vermissen: ein erweitertes Schimpfwort-Vokabular und eine funktionierende Umsetzung der eigentlich guten Ideen.

Alexander Frank

Info: www.codemasters.de/maelstrom

Nette Ideen hat das Spiel ja, versammelt sie aber kräftig. Es gibt Helden mit Spezialfähigkeiten, die ich aus der Verfolgerperspektive steuern kann. Damit besiege ich aber selbst Metall-Titanen mit Hochhaus-Maßen. Wo bleibt da die Balance? Mit Terraforming schaffe ich neue Wege – aber total umständlich und zeintensiv. Wo bleibt der Spielfluss? Das Szenario und einige Zwischensequenzen gefallen mir ganz gut, aber sonst bleibt *Maelstrom* nur Durchschnittsware.



Maelstrom	
PREIS	Ca. € 50,-
TERMIN	13. Februar 2007
GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	KDV Games
VERTRIEB	Codemasters
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
2,4 GHz, 512 MByte RAM, 64-MByte-Grafikkarte, 4,5 GByte HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Bis zu sechs Zukunftskämpfer toben sich auf 14 Mehrspieler-Karten aus.

PREIS/LEISTUNG	60%
GRAFIK	71%
SOUND	78%
STEUERUNG	72%
MEHRSPIELER	74%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
■ Schlachte Einheitenbalance	-11%
■ Mäßige künstliche Intelligenz	-9%
■ Teils öde Zwischensequenzen	-5%
■ Terraforming erst spät verfügbar	-3%
■ Viele eintönige Missionen	-2%

BEFRIEDIGEND

Gute Ansätze verkommen dank mäßiger Umsetzung zu Standardkost.



Die Schiffe und Generatoren wirken im Spiel sehr geschmeidig.



THE SHOW

Jetzt ist Showtime!



Menschen zur Unterhaltung und Ablenkung sterben lassen, ist ein alter Trick der Römer. In *The Show* wärmt man diese Idee wieder auf.

Die Geschichte von *The Show* ist schnell erzählt: Der Staat Kalifornien hat die Schnauze voll vom Rest der USA und macht sich nach einem blutigen Bürgerkrieg selbstständig. Zur Führung der neuen Nation fühlt sich ein Mann namens Lou Baxter auserkoren. Als erbarmungsloser Diktator lässt er jeden Regime-Gegner gefangen nehmen. Die Häftlinge müssen in einer menschenverachtenden TV-Sendung, *The Show*, betitelt, ums Überleben kämpfen. Dies geschieht auf einer kleinen Insel, die mit Hightech-Geräten ausgerüstet ist und jede Landschaft künst-

lich generieren kann. Wie der Film *Running Man* (nach dem Buch, das Stephen King unter dem Pseudonym Richard Bachman schrieb) greift *The Show* das Prinzip Panem et Circenses (Brot und Spiele) aus dem alten Rom auf und überträgt es auf die Zukunft. Sehr fein!

SPIEL IHM DIE SHOW!

Wie erwähnt: Kalifornien ist unabhängig. Somit hat die USA einen Stern weniger auf der Flagge. Der Präsident will das ändern. Hier wird *The Show* etwas unrealistisch. Anstatt – wie es wohl in Wirklichkeit wäre – einfach das Land mit Wellen von Soldaten zu „demokratisieren“, schickt der Präsident einen Mann um die Show zu infiltrieren. Ohne diese verliert Baxter nämlich die Macht.

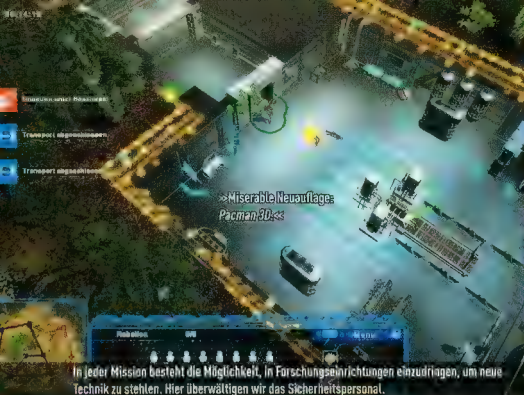
KLASSISCHE MISCHUNG

Kommen wir zum eigentlichen Spiel. *The Show* ist ein klassisches Echtzeit-Strategiespiel – und irgendwie auch nicht. Sie beginnen mit einer Basis, bauen diese aus, rekrutieren Truppen und greifen damit Ihren Gegner an. Zudem können Sie – ähnlich wie in *Dawn of War* oder *Praetorians* – auf der Karte verteilte Außenposten einnehmen. So weit, so klassisch. Damit Sie Ihren Gegner besiegen können, töten Sie entweder den Anführer oder zerstören seine Basis. Dafür gilt es aber zunächst, eine lückenlose Kette von Außenposten von Ihrer Basis bis zu der des Gegners zu erobern, sonst bekommen Sie es nicht hin. Dieses Spielprinzip kennt man bereits aus dem Power-Struggle-Modus von

Unreal Tournament 2004. Das Spielgefühl erinnerte uns an den Klassiker *Z* von den Bitmap Brothers. Ebenso wie bei *Z* sind Sie auch bei *The Show* gut beschäftigt: Ständig produzieren Sie Einheiten, kommandieren herum oder planen den nächsten Schritt in Richtung der feindlichen Basis. Jederzeit rechnen Sie dabei mit einem Angriff auf einen Ihrer wertvollen Außenposten. Die produzieren übrigens konstant Ressourcen – daraus folgt: je mehr Außenposten, desto mehr Kohle, je mehr Kohle, desto mehr Einheiten. Comprene?

DA GEHT DOCH MEHR!

Wie sich das für ein Strategiespiel gehört, besitzen Sie auch in *The Show* die Möglichkeit, Ihre Einheiten zu verbessern.

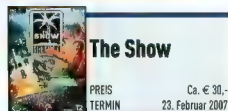


Im Gegensatz zu anderen Vertretern des Genres müssen Sie sich die Veredelungen aber erst verdienen. Die einzige Kontaktperson bei Ihrer Undercover-Mission ist eine attraktive Technikerin, die den Ablauf der Show überwacht. Sie kennt auf der Insel sämtliche Eingänge zu den Forschungseinrichtungen. Dort dringen Sie mit kleinen Infanterie-Trupps ein, überwältigen die Sicherheitskräfte und stehlen nützliche Verbesserungen, etwa Pläne für stärkere Waffen oder Pan-

zerung für Ihre Einheiten. Eine gelungene Abwechslung! Auch gelungen ist den Entwicklern die Atmosphäre. Immer wieder schwirren Kameras um Ihre Einheiten, Werbe-Sonden projizieren Reklame auf die Erde oder Lou Baxter schaltet sich ein und kommentiert bissig das Spielgeschehen. Zwischen den Missionen unterrichten Zwischensequenzen den Spieler über den Fortgang der Story. Dabei kommen Sie in den Genuss wunderbar ironischer Werbe-Einblendungen,

die endgültig den Eindruck erwecken, tatsächlich eine Fernsehserie Ende des 21. Jahrhunderts zu verfolgen. Das Einzige, was wir an *The Show* wahrlich zu bemängeln haben, ist die geringe Komplexität. Der Spielumfang ist mit 15 Missionen ebenfalls recht mager. Bedenkt man jedoch den Preis von gerade mal 30 Euro, kann man nur sagen: There's no business like *Show*-business (Kein Geschäft ist wie das *Show*-Geschäft)! Dennis Blumenthal

Info: www.the-show.de



GENRE	Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Sixteen Tons
VERTRIEB	Take 2
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,8 GHz, 512 MByte RAM, 2,9 GByte HD, DirectX 9.0c-kompatible Grafikkarte mit 128 MByte RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Zehn mitgelieferte Mehrspielerkarten für bis zu vier Spieler; 1 Spieler pro DVD

PREIS/LEISTUNG	84%
GRAFIK	80%
SOUND	78%
STEUERUNG	83%
MEHRSPIELER	82%

SPIELSPASSWERTUNG:	100%
■ Kaum Abwechslung	-10%
■ Wenige Teams	-5%
■ (Seltene) KI-Aussetzer	-3%
■ Wenig Karten	-3%

GUT
Komfortables und actionreiches Strategiespiel mit interessanter Story!

79%
EINZELSPIELER



Mit dem schattigen Ferrari Enzo dürfen wir durch Hawaii und fahren schon mal auf dem Bürgersteig, um schneller voranzukommen.

TEST DRIVE UNLIMITED

Einfallsinsel



Vergangen Monat konnten wir Ihnen nur einen Beta-Test bieten, jetzt funktioniert endlich der Mehrspieler-Modus des innovativen Rennspiels.

„Können Sie mich mitnehmen? Es ist so heiß, dass ich bald zerfließe!“, fleht uns das virtuelle Topmodel von der Straßenecke an. Wir sitzen in unserem Lamborghini Gallardo, einem der exquisitesten Sportwagen der Welt, lassen das wohlgeformte Weib auf dem Beifahrersitz Platz nehmen und drücken aufs Gaspedal der italienischen Edelkarosse. Die Reifen quietschen, elegant rasen wir in den Gegenverkehr, um im letzten Moment einem Streifenwagen der hawaiianischen Polizei auszuweichen. Die Gesetzeshüter bleiben locker, auch als wir mit einem sauberen Drift an einem Stoppschild vorbeirauschen. Unserer Begleitung gefällt's. Am Zielort angekommen, steckt sie uns lächelnd ihre Telefonnummer

zu, kurz darauf machen wir uns schon auf die Suche nach der nächsten Dame, die nach dem Shoppen zu müde ist, um nach Hause zu laufen. In *Test Drive Unlimited* verbringen wir einen wunderbaren virtuellen Urlaub. Endlich fehlerfrei und mit menschlichen Mitspielern.

MACH URLAUB!

Erstmals durften wir uns in den Online-Modus von *Test Drive Unlimited (TDU)* stürzen und gegen echte Mitstreiter Rennen fahren, statt nur computergesteuerte Heinis herauszufordern. Das Rennspiel aus dem Hause Eden Studios verspricht auch im Mehrspielermodus eine entspannte Spielatmosphäre. Das Programm zwingt Sie zu nichts. Falls Sie gerade Bock haben, von einem Ende der Hawaii-Insel zum anderen zu düsen, machen Sie das einfach. Dass dies bei einem virtuellen Straßennetz von 1.600 Kilometern

keine kurze Angelegenheit ist, sollte Ihnen aber klar sein. Dürfen Sie in anderen Renntiteln auf ein paar Dutzend Strecken Ihre Kreise drehen, gestalten Sie Sie in *TDU* Ihre eigenen Rennparcours, indem Sie auf der praktischen Hawaii-Karte Start- und Endpunkt festlegen. Davor einen Mitspieler herausfordern und schon beginnt eine rasante Reise durch die hübsch gestaltete Trauminsel. Grafisch übertrifft die PC-Version die seit September erhältliche Xbox-360-Fassung: Durch die höhere Auflösung sehen die Karossen und die Umgebung mit ihren zahlreichen Details, zum Beispiel vorbeifliegenden Vögeln oder fallenden Blättern, einfach schärfer und hübscher aus.

ANGEBEN UND NEHMEN

TDU ist vollgepackt mit Mini-aufträgen, die Sie sowohl im Einzel- als auch im Mehrspielermodus absolvieren dürfen. Neben dem anfangs

erwähnten Taxiservice für Frauen können Sie beim Ablieferungsmodus massig Kohle verdienen. Dabei bieten Sie beispielsweise einem reichen Sack an, seinen unverschämte gut aussehenden Ferrari Enzo ans andere Ende der Stadt zu manövrieren, ohne einen Kratzer auf dem Pixellack zu hinterlassen. Diese Missionen sind verdammt lang, bringen aber schon mal 80.000 Flocken, falls Ihnen kein Fauxpas passiert. Fahren Sie nämlich nur für einen Moment auf eine Wiese oder lassen sich von einem etwas dümmlichen KI-Fahrer streifen, gehen schon wertvolle Moneten flöten. Flüssig zu sein gehört aber zum guten Ton in *TDU*. Schließlich geht es im Online-Modus hauptsächlich darum anzugeben. Auch wenn Sie in Wirklichkeit Hartz IV beziehen, dürfen Sie sich bei einem entsprechenden Kontostand auf Pixel-Hawaii ein Luxus-Anwesen leisten, Ihren Charakter schick kleiden



Eine nette Verkäuferin im Audi-Haus vertickt Ihnen einen Neuwagen.



Die Innenansicht des Ferraris ist detailliert gestaltet. Hier rassen wir gerade mit fast 240 Sachen an der Polizei vorbei.



Mit dieser dicken PS-Schleuder rassen wir in den Gegenverkehr. Glücklicherweise ist die Polizei nicht in Sicht.

und mit einem riesigen Fuhrpark auf dicke Hose machen.

EASY RIDER

Sie denken wohl, dass sich *TDU* lediglich an Freunde von PS-Schleudern auf vier Rädern richtet. Die Eden Studios haben jedoch auch ein Herz für Zweiräder. Nach einiger Zeit dürfen Sie Ihren Charakter auf Motorräder setzen. Auch hier geben Sie vor menschlichen Mitspielern an,

was das Zeug hält. Wenn Sie nämlich mit Tempo 200 auf einem Rad an einem Sportwagen vorbeibrausen, könnte dessen Fahrer dies als Herausforderung zu einem Duell verstehen.

SAUBERE ARBEIT

Die Fehler aus den Vorabversionen, die uns Anfang des Jahres zur Verfügung standen, wurden zum Glück beseitigt. Schrieb damals noch die Po-

lizei Strafzettel mit Nullbetrag aus, hat jetzt alles wieder seine Ordnung. Auch der Gegenverkehr, der schon mal ziemlich knapp vor unserer Motorhaube aus dem Nichts auftauchte, ist nun aus der Entfernung klar und deutlich zu erkennen. Löblich! *TDU* hat sich, wie wir gehofft hatten, zu einer Art *World of Warcraft* für Rennspielanhänger gemausert. Lukas Ciszewski

Info: www.testdriveunlimited.de



In den Minispielen holen Sie Topmodelle ab und bringen sie zum Zielort.

LUKASZ CISZEWSKI

Test Drive Unlimited konnte auch Genaustelle-ich-mir-mein-Leben-nach-einem-Lottogewinn-vor-Racing 2007 heißen. In heißen PS-Schleudern entspannt unter der Sonne Hawaiis herumkurven, Rennen fahren und gelegentlich scharfe Schlitzen von A nach B ausschieren – ein Traum! Wie zu erwarten war, sorgt der labelfhafte Mehrspielermodus für deutlich mehr Motivation als der Soloteil. *TDU* ist der Kracher geworden, den die Rennspielgemeinde gebraucht hat. Respekt, Eden Studios!

Volle Packung

So loben wir uns das: Atari belohnt PC-Benutzer für die Wartezeit.



Die Xbox-360-Fassung von *Test Drive Unlimited* gibt es bereits über ein halbes Jahr. Vertreibt Atari hält für die PC-Gemeinde als kleine

Entschädigung für die lange Wartezeit eine Belohnung parat: *TDU* erscheint nämlich in der ersten Auflage als schicke Stahlbox-Edition, inklusive einer detaillierten Karte der virtuellen Hawaii-Insel. Damit verlieren Sie nie die Übersicht. Nicht lange fackeln – zugreifen!



Test Drive: Unlimited

PREIS TERMIN Ca. € 50,- 1. März 2007

GENRE Rennspiel
ENTWICKLER Eden Studios
VERTIEB Atari
USK-FREIGABE Ohne Altersbeschränkung
SPRACHE/TEXT Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein

MINDESTENS 2,4 GHz, 512 MByte RAM, 8 GByte HD, Win 2000, DirectX-9.0c-kompatible Grafikkarte

MEHRSPIELER-OPTIONEN

Normale Rennen und Eigenkreationen, Missionsrennen; 1 Spieler/DVD

PREIS/LEISTUNG	80%
GRAFIK	86%
SOUND	82%
STEUERUNG	83%
MEHRSPIELER	88%

SPIELSPASSWERTUNG:

■ Auf Dauer etwas monoton	- 8%
■ Doofler KI-Verkehr	- 5%
■ Spielerisch wenig anspruchsvoll	- 3%
■ Kein Schadensmodell	- 2%

SEHR GUT

World of Warcraft für Rennspielfanatiker. Im Mehrspielermodus sogar noch spaffiger.

82%
EINZELSPIELER



Der riesige Feuertefel ist einer der Zwischengegner in *Dragon Storm*. Nur gut ausgerüstet kommt man gegen ihn an.

SPELLFORCE 2: DRAGON STORM

Charakterstärke

AUF DVD
SPELLFORCE 1
VOLLVERSION

VERGLEICH
Spellforce 2:
Shadow Wars
91%

SCHEITLISTER
Knightfall
76% Lagew. 1

Das Genremix-Wunderkind *Spellforce 2* aus dem Hause Phenomic bekommt eine Erweiterung spendiert. Was bringt *Dragon Storm*?

Im Jahr 2006 überschlugen sich die Wertungen für den Rollenspiel- und Echtzeit-Strategie-Mix *Spellforce 2: Shadow Wars*. Auch wir vergaben gigantische 91%. Logisch, dass die Erwartungen an *Dragon Storm* entsprechend hoch sind.

GESCHICHTE ERLEBEN

Die Erweiterung von *Spellforce 2: Shadow Wars* bietet eine schöne und dennoch stereotype Geschichte. Allerdings liegen der thematische Tiefgang ebenso wie die Charaktere unter dem vom Hauptprogramm

gesetzten Niveau. Es gibt eine sehr gelungene neue Fraktion, deren Mitglieder Menschen mit Drachenblut sind. Diese Fraktion besteht wiederum aus drei Rassen (Shaikan, Eisene, Drachlinge). Neben Kampf und Magie verfügt Ihr Alter Ego nun über einen ausbalancierten dritten Fertigkeitenbaum namens Shaikan. Gleich zu Beginn ist Ihr Charakter Level 10, nicht wie im Hauptspiel Level 1. Die Sprachausgabe ist wirklich gut gelungen und bietet dem Spieler in Verbindung mit wundervoller Grafik und der frei bewegbaren Kameraperspektive genügend Potenzial, um voll und ganz für knapp 30 Stunden in die rund 13 Kampagnenkarten einzudringen.

Findige Abenteurer stattdessen ihre Charaktere mit einigen der vielen neuen Rüstungsgegenständen aus.

STUMPFGE GEGNER UND CO.

Freunden der Serie fällt auf, dass der Schwierigkeitsgrad gesenkt wurde. Auch die künstliche Intelligenz scheint abgeschwächt: Während unseres Tests fielen Probleme bei der Wegfindung und der Angriffsformation auf. Bogenschützen versperrten unseren Nahkampfsoldaten den Weg und Truppen grügelten lieber auf kleine Gegner als auf Zwischenbosse. Die Kämpfe laufen relativ gleich ab, man schickt seine Truppen in die Schlacht, nutzt ab und an einige Zauber und wartet auf den Sieg – nicht sonderlich herausfordernd. Einige Nebenaufgaben sind noch nicht fehlerfrei – mit dem ersten Patch soll aber Besserung kommen. Unser Fazit: *Spellforce 2: Dragon Storm* ist trotz der kleinen Mängel gut, erfüllt allerdings die gesteckten Erwartungen nicht ganz. Anhänger der Serie greifen dennoch zu, freuen sich auf ordentlichen Spielspaß und schwänzen wie einst der Autor dieser Zeilen die nächste Matheklatur.

Christian Gurnth

Info: www.spellforce.com



CHRISTIAN GURNTH

Es ist erschreckend: Damals verbrachte ich Wochen mit *Spellforce*. Für *Spellforce 2* schwänzte ich eine Mathematiklausur. Und vom Erweiterungspaket *Dragon Storm* bin ich nun ein wenig enttäuscht. Keine Frage, es ist ein gutes Spiel, aber die künstliche Intelligenz lässt sehr zu wünschen übrig. Die Fertigkeit- und Fähigkeiten meiner Mitstreiter sind relativ sinnlos und die Geschichte ist nicht herausragend. Wenn man galant über die kleinen Bugs hinwegsieht, bekommt man trotzdem einige schöne Momente zu Gesicht.

Spellforce 2: Dragon Storm

PREIS Ca. € 28,-
TERMIN 23. März 2007

GENRE	Rollenspiel/Echtzeit-Strategie
ENTWICKLER	Phenomic
VERTEILER	Deep Silver
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Nein

MINDESTENS
1,5 GHz, 512 MB RAM, 5 GB HD, 128 MB G-Karte, *Spellforce 2: Shadow Wars*

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Karten für freies Spiel und Gefecht im lokalen Netzwerk und für Duell über das Internet.

PREIS/LEISTUNG	83%
GRAFIK	89%
SOUND	87%
STEUERUNG	88%
MEHRSPIELER	83%

SPIELSPASSWERTUNG: 100%	
Künstliche Intelligenz versagt oft	- 6%
Wegfindung ist schlecht	- 5%
08/15-Geschichte	- 4%
Schwierigkeitsgrad zu leicht	- 3%
Missionen nicht abschließbar	- 3%

GUT
Ein anständiges Erweiterungspaket mit einigen Schwächen. Anhänger brauchen es.

79%
EINZELSPIELER



Die meiste Zeit im Spiel verbringen Sie in der iso-Perspektive, der Sicht von schräg oben.

Die Siedler 2: DNG - Wikinger



Zuerst einmal sollten wir mit einem Gerücht aufräumen: Wickle aus *Wickle* und die starken Männer war ein Kerl. Ja, das Leben ist hart – aber da müssen Sie und wir durch. Nun widmen wir uns der ersten Erweiterung für die Neuaufgabe des Aufbau-Strategiespiels *Die Siedler 2: Die nächste Generation - Wikinger*. Die bereits bekannten drei Fraktionen – Nubier, Römer, Asiaten – bekommen in der Erweiterung Gesellschaft

von den Nordmänner. Doch was unterscheidet die Waräger von den altbekannten Völkern? Nichts! Zumindest nichts, was außerhalb des Grafiksets liegt. Die Wikinger erstellen und verbrauchen dieselben Rohstoffe wie alle anderen auch, nur sehen sie ein wenig anders aus. Abwechslung hätte in diesem Fall nicht geschadet. Pluspunkte sammelt das erste Erweiterungspaket durch die zwölf Einzelkarten umfassende, schön gestaltete Kampagne.



Ein guter Sprecher treibt die Geschichte während des Spiels voran, die dank ideenreicher Neben- und Hauptaufgaben variiert. Bemerkenswerterweise hat der Schwierigkeitsgrad enorm zugelegt: Gegnerische Fraktionen agieren intelligent und konfrontieren Sie bereits nach kurzer Zeit mit dem Ernst der Zeit – Waffengewalt. Insgesamt ist *Wikinger* eine durchaus ansprechende Erweiterung. Punkt.

Info: www.siedler.de

Es gibt Dinge, die sind miteinander verknüpft: *Die Siedler* gehören zur Spielgeschichte wie Ketchup zu Nudeln und dicke Frauen zu Mr. Auch wenn wirkliche Evolutionen, geschweige denn Revolutionen fehlen, bringt das nordische Völkchen Spaß auf die Festplatte. Anhänger finden definitiv Befriedigung.

PREIS/LEISTUNG	74%	OUT	74%
GRAFIK	72%		
SOUND	76%		
STEUERUNG	68%		
MEHRSPIELER	74%		
GENRE		Einzel-Spieler	
HERSTELLER		Funatics Software/Ubisoft	
PREIS		Ca. € 24,-	
MINDESTENS		1,4 GHz, 512 MBte RAM, Siedler 2: DNG	



CHRISTIAN GURNTH

Fußball Manager 07: Verlängerung



Zwei Tatsachen haben uns bei *Fußball Manager 07: Verlängerung* verwundet. Nummer 1: Dass überhaupt ein Erweiterungs-Pack zu einem Fußballmanager erscheint. Nummer 2: Dass Hamburgs bemitleidenswerter Ex-Coach Thomas Doll, der nach einer schrecklichen Saisonhälfte nicht um die Bundesliga-Meisterschaft, sondern gegen den Abstieg in die Zweite Liga kämpfte, immer noch siegesriechend auf dem Titelbild des *FM 07* prangt. Um

der Peinlichkeit zu entgehen, hätte man doch eher zu einer erfolgreicheren Personalie greifen können, beispielsweise dem Stuttgarter Trainer Armin Veh. Sei's drum, *Verlängerung* bietet Detailverbesserungen und fügt dem Hauptspiel unter anderem 30 nette Statistiksübersichten hinzu. Auch mit dabei: neue Stadien rund um die Welt, darunter die Veltins-Arena in Gelsenkirchen und das Berliner Olympiastadion. Wir ahnen schon, dass der



Aufschrei bei den *FM*-Spielern groß sein wird, schließlich bieten andere Hersteller derartige kleine Verbesserungen auf ihrer Internetseite als kostenlosen Patch an. Doch *Verlängerung* kostet satte 20 Euro, ohne wirklich spektakuläre oder nötige Spielinhalte zu bieten. Zudem fällt negativ ins Gewicht, dass die Entwickler die Schwächen des Hauptspiels immer noch nicht komplett beseitigt haben.

Info: www.fm07.de

LUKASZ CISZEWSKI

Für Verbesserungen, die man sonst gratis in Patch-Form hinterhergeworfen bekommt, soll ich wirklich knapp 20 Euro zahlen? Tabellenfestschichten antworten auf diese Frage mit „Ja“, alle anderen *FM*-Spieler überlegen sich genau, ob sie nicht lieber auf den nächsten Vollpreistitel warten.

PREIS/LEISTUNG	32%	BEFRIEDIGEND	66%
GRAFIK	78%		
SOUND	78%		
STEUERUNG	82%		
MEHRSPIELER	87%		
GENRE		Sportmanager	
HERSTELLER		EA Sports/Electronic Arts	
PREIS		Ca. € 20,-	
MINDESTENS		1,3 GHz, 512 MBte RAM, FM 07	



BUDGET

88

ZOMBIES VERNICHTEN.

»Endlich: Ein T-Shirt, das weiß,
wie Männer denken.«

BAD DAY L.A.

Wir werden alle sterben

Nur keine Angst. Jeder Penner kann die Welt retten. Das ist die Botschaft dieses Spiels. Der Beweis: Sogar wir haben es geschafft.

Den Verfall von Los Angeles erleben Sie in der Rolle von Anthony Williams, der irgendwann einmal ein erfolgreiches Leben hatte, mittlerweile aber zum Penner verkommen ist. Fast so wie der Verfasser dieser Zeilen. Anthony will eigentlich nur seine eigene Haut retten, als ein mit biologischen Waffen beladenes Flugzeug vom Himmel fällt. Das entweichende Giftgas verwandelt die Menschen in gewalttätige Zombies, die ziellos durch die Gegend rennen, Menschen abschlagen und nur Zerstörung im Sinn haben. Nichts Weltbewegendes eigentlich. Aber die durchgeknallten Zombies sind nicht das einzige Problem. Da wären zum Beispiel noch Erdbeben, Tsunamis, Meteoritenhagel, Terroristen und Mexikaner!

ANFÄNGERFEHLER

Bad Day L.A. ist ein unorthodoxes, aber sehr lineares Actionspiel. Mit den „WASD“-Tasten steuern Sie Anthony aus der Verfolgerperspektive durch zehn krisengeschüttelte Abschnitte der zombieverseuchten Millionenstadt und versuchen, diese so schnell wie möglich zu verlassen. Das wäre ohne Hilfsmittel kaum machbar. Deshalb erhalten Sie gleich zu Beginn Mullbinde, Brechstange, Feuerlöscher und Schrotflinte spendiert. Im Laufe Ihrer Flucht erweitert sich das Arsenal um die AK-47, das Präzisionsgewehr, den Flammen- oder Raketenwerfer.

EXPERIMENTELL

Kann man einen Titel gut finden, wenn er spielerisch nicht so viel bietet, seine Inszenierung dafür aber witzig und erfrischend anders ist? Wer auf pechschwarzen Humor steht und gern zwischen den Zei-

len liest, fühlt sich von all den Seitenhieben blendend unterhalten und spielt *Bad Day L.A.* trotz der spielerischen Mängel. Weniger ausgeflippte Naturen haben wahrscheinlich nach den ersten zehn Minuten keinen Bock mehr. Da hilft auch die frische Comic-Optik nicht. Doch Sie als PC ACTION-Leser verstehen guten Humor mit Sicherheit!

Christian Gurnth

Info: www.baddayla.de

CHRISTIAN GURNTH

Bad Day L.A., Bad Day Fürth, kein großartiger Unterschied – die Charaktere sehen scheiße aus, haben aber einen richtig guten Humor. Wussten Sie eigentlich, dass L.A. früher für El Pueblo de Nuestra Señora la Reina de los Angeles del Río de Porciúncula stand? Nicht? Auch egal! Sollten Sie einen guten Sinn für Humor haben – und davon gehe ich bei Lesern dieser Zeiten aus – dann ist *Bad Day L.A.* für diesen Preis ein Pflichtkauf! Wenn Sie weder auf kotzende noch auf blutende Passanten stehen, dann Hände weg!

Das gigantische Burger-Mackstötchen will die Stadt in Schule und Kirche legen. Das können Sie natürlich nicht zulassen. **RTG**

Bad Day L.A.

PREIS € 20,-
TERMIN 24. August 2006

GENRE Action
ENTWICKLER Enlight
VERTREIB Frogster/Brigade
USK-FREIGABE Ab 16 Jahren
SPRACHE/TEXT Englisch/Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein

MINDESTENS 1,8 GHz, 256 MByte RAM, 1,5 GByte HD, Windows 98, DirectX 8 oder höher

MEHRSPIELER-OPTIONEN Den Job erledigen Sie ganz allein. Kein Mehrspieler-Modus.

TEST IN AUSGABE 10/2006

PREIS/LEISTUNG 7,4
GRAFIK 7,4
SOUND 7,4
STEUERUNG 7,4
MEHRSPIELER 7,4

BEFRIEDIGEND Sympathische Anarcho-Action, der es an Schifft und Spieltiefe mangelt.

70%
EINZELSPIELER

Budget-Titel im Überblick

Wie jeden Monat listen wir an dieser Stelle die aktuellen Budget-Spiele auf. Greifen Sie zu!

TITEL	GENRE	ANBIETER	WERTUNG	PREIS	TESTIN AUSGABE
CSI: Mord in 3 Dimensionen	Adventure	Rondomedia	62%	€ 15,-	8/06
El Matador	Action	Frogster	67%	€ 30,-	1/07
Flucht von Monkey Island	Adventure	Ak Tronic	79%	€ 10,-	1/01
Horror Box (Alone in the Dark 4, Fahrenheit und Scratches)	Sammlung	Atari	84%	€ 20,-	8/01, 10/05, 4/06
Moment of Silence	Adventure	Dtp	80%	€ 20,-	11/04
Onimusha 3	Action	Rondomedia	68%	€ 15,-	5/06
Rollenspiel Box (Neverwinter Nights + Erweiterungen, Icewind Dale + Erweiterung, Icewind Dale 2, Baldur's Gate 1 + 2 inklusive Erweiterungen)	Sammlung	Atari	84%	€ 35,-	8/02, 6/00, 10/02, 1/99, 12/00
Splinter Cell 3: Chaos Theory	Action	Ak Tronic	86%	€ 10,-	5/05
Starship Troopers	Action	Frogster	72%	€ 20,-	1/06



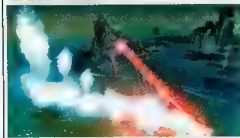
Die zock ich am liebsten!

Wir präsentieren Ihre Lieblingsspiele. Wer bei unserer monatlichen Umfrage mitmacht, kann ein Top-Spiel gewinnen. Wie? Auf Seite 20 steht's!



Das World of Warcraft-Fieber schlägt um sich und katapultiert die Erweiterung auf Platz 1.

Echt Zeit ...



... dass sich mal wieder ein Echtzeit-Strategiespiel in den Charts befindet. Supreme Commander-Erfinder Chris Taylor war auf Deutschland-Tour und brachte die neue Kreation aus dem Hause Gas Powered Games unter die Leute. Auf DVD finden Sie unser Interview.

Platz	Vormonat	Spiel	Ausgabe	Wertung	Hersteller
1	▲ (2)	World of Warcraft: Burning Crusade	3/2007	93%	Blizzard
2	▼ (1)	Gothic 3	12/2006	87%	Piranha Bytes
3	▲ (6)	F.E.A.R.	11/2005	88%	Monolith
4	▲ (NEU)	Supreme Commander	4/2007	89%	Gas Powered Games
5	▲ (8)	Anno 1701	1/2007	88%	Related Designs
6	▲ (14)	Dark Messiah of Might and Magic	1/2007	91%	Arkane/Kuju
7	▲ (9)	Titan Quest	8/2006	82%	Iron Lore
8	▲ (NEU)	Guild Wars: Nightfall	1/2007	88%	Arena Net/NC Soft
9	▼ (7)	Battlefield 2	8/2005	92%	Dice
10	▲ (11)	Pro Evolution Soccer 6	12/2006	90%	Konami
11	▼ (4)	Counter-Strike Source	12/2004	88%	Valve
12	▼ (3)	Battlefield 2142	12/2006	89%	Dice
13	■ (13)	Need for Speed: Carbon	1/2007	81%	EA Blackbox
14	▼ (5)	Prey	9/2006	86%	Human Head Studios
15	■ (15)	The Elder Scrolls 4: Oblivion	6/2006	88%	Bethesda Softworks



Gothic 3 hält sich seit Christi-Geburt unter Ihren drei beliebtesten Titeln. Zu Recht, wie wir finden.



Spiel	Hersteller	Erscheint am
Ancient Wars: Sparta	Eidos	20. April
Der Herr der Ringe Online	Codemasters	24. April
Field Ops	TOC	April
Hollywood Pictures 2	Kalypso	März
Loki: Im Banne der Götter	Flashpoint	April
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ	23. März
Teenage Mutant Ninja Turtles	Ubisoft	22. März
UEFA Champions League 2006-2007	EA Sports	22. März

EXTRA



»Hilft gegen schmutzige Gedanken: Gehirnwäsche.«

Medizinstudent Hannibal Lecter (links) beantwortet Detective Pop (rechts) einige Fragen über die kürzlich ermordeten Opfer.

Hannibal Rising

Wie wurde Hannibal Lecter (*Das Schweigen der Lämmer*, 1990) zu einem Kannibalen? Der vierte Teil der Hannibal-Serie liefert die Antwort.

HORROR | 1944, Zweiter Weltkrieg: Im heimischen Litauen verliert der zehnjährige Hannibal Lecter seine Eltern und muss anschließend mit ansehen, wie hungrige Plünderer seine kleine Schwester ermorden und verspeisen. Einige Jahre später verschlägt es den künftigen Kannibalen nach Paris, wo er ein neues Leben beginnt. Allerdings lässt ihm der buchstäbliche Hunger nach Rache an den Mördern seiner Schwester keine Ruhe ...

Hannibal Rising führt den Zuschauer durch rührende Bilder einer traumatisierten Kindheit und manifestiert mit dramaturgischer Tiefgründigkeit die Metamorphose eines vom grausamen Schicksal gezeichneten Weisen zu einer gesellschaftsverachtenden Bestie. Na gut, den letzten Satz haben wir nur geschrieben, weil er so intelligent klingt. Aber prinzipiell gelingt den Machern eine schlüssige Inszenierung von Hannibals Vergangenheit. Details unterstreichen die Glaubwürdigkeit, etwa die anfangs jugenhafte Frisur des Menschenfressers, die sich nach und nach zum aalglatten

Haarschnitt des später von Anthony Hopkins gespielten Hannibals entwickelt. Oder die Ausdrucksweise, die im jungen Lecter zunächst einen wortkargen Grünschnabel offenbart, mit fortlaufender Handlung jedoch den hohen Bildungsgrad des Hannibals aus dem Jahre 1990 erkennen lässt. Für Kenner von *Das Schweigen der Lämmer*, *Hannibal* (2001) und *Roter Drache* (2002) stellt *Hannibal Rising* eine sehenswerte Ergänzung des Werdegangs der Kultfigur dar.

NICHTS NEUES

Für den Otto-Normal-Zuschauer ist *Hannibal Rising* dagegen

nur ein gewöhnlicher Streifen um Rache nach dem Muster „Die Kerle sind böse, deshalb bringe ich sie um“. Da verhilft der Kannibalismus-Ansatz auch nicht zur Eigenständigkeit der Handlung. Auch Splatter-Fans gehen blutleer nach Hause. Trotz einer Freigabe ab 18 Jahren ist *Hannibal Rising* nicht besonders brutal. Fazit: Der Gang ins Kino ist nur für Fans der Reihe empfehlenswert.

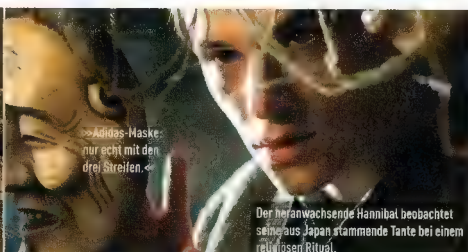
Alexander Frank



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 122 Minuten
WERTUNG:



Im litauischen Wald rächt sich der junge Hannibal Lecter (links) an einem der Mörder seiner Schwester.



Der heranwachsende Hannibal beobachtet seine aus Japan stammende Tante bei einem religiösen Ritual.

Fotos: © TUBES from

In 3 Tagen bist du tot



Gezessen: Eine der Hauptfiguren des Films gerät in die Fänge des brutalen Mörders.



Feiertlicher Abgang: Nach der bestandenen Matura steigt die Stimmung.

Kulturland Österreich: Außer Diktatoren und Gouverneuren liefert das Alpenland neuerdings passable Horrorfilme.

HORROR | Nach Bestehen ihrer Matura (entspricht formell dem Abitur) bleibt der fünfköpfigen Teenager-Clique keine Zeit für feierliche Alkoholexzesse. Laut einer SMS passiert jedem von ihnen das, was der Filmtitel prophezeit. Anfangs halten die Schulabgänger die Handy-Nachricht für einen Scherz. Bis einer von ihnen im örtlichen See unfreiwillig als Fischfutter endet. Was nach banaler Teenie-Horror-Handlung klingt, ist auch eine. Dafür gelingt die Umsetzung: Die zahlreichen Schockeffekte treffen den Kin-Zuschauer unvorbereitet, etwa der österreichische Dialekt aller Darsteller. Spaß beiseite: Der Kinostreifen übertrifft dank überzeugender schauspielerischer Leistungen und passender Atmosphäre manche Hollywood-Konkurrenz.

Alexander Frank



FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 87 Minuten
WERTUNG:

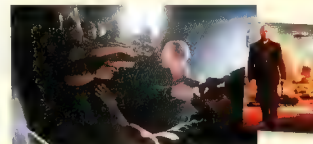


Pans Labyrinth

Drama/Fantasy | Guillermo del Toros Werk entführt den Zuschauer in eine Welt, in der die Schrecken des Krieges der Fantasie eines Mädchens gegenüberstehen. Ein bildgewaltiges Märchen für Erwachsene mit eindrucksvollem Soundtrack. Oscarprämierter Film, der den Kinobesuch rechtfertigt.

(DB)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 119 Minuten
WERTUNG: SEHR GUT



Crank

Action | Profikiller Chev wacht vergiftet in seiner Wohnung auf: Wenn sein Adrenalinpegel unter einen gewissen Wert sinkt, gibt er den Lüftel ab. Um das zu verhindern, rast er unter anderem auf einem Motorrad stehend durch die Stadt. Die 18er-DVD liefert ein furioses Action-Spektakel mit Jason Statham in Topform.

(DB)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 87 Minuten
WERTUNG: GUT

Wolf Creek



Liz, eines der Opfer des Killers, wehrt sich verzweifelt gegen ihren Peiniger.



Mörder Mick drückt eine Schraube in den Hals zu, hält sich dennoch auf den Beinen.

Aus der unteren Hälfte der Erdkugel kommen nicht nur Crocodile Dundee-Streifen, sondern auch waschechte Horrorfilme.

HORROR | Die drei Freunde Kristy, Liz und Ben machen einen Ausflug durch das australische Niemandsland – direkt zum Wolf Creek National Park. Der liegt aber wortwörtlich am Arsch der Welt. Wer solche Filme kennt, wundert sich nicht, dass die Karre der drei ausgerechnet hier nicht mehr anspringt. Doch

sehr schnell kommt Hilfe in Form des schrulligen, aber lebenswerten Mick. Er bietet an, das Auto abzuschleppen und zu Hause zu reparieren. Trotz stundenlanger Fahrt durch die Pampa werden die drei nicht misstrauisch, nicht mal auf Micks gottverlassenen Anwesen. Erst langsam stellt sich heraus, dass der gute Mick alles andere als hilfsbereit ist. Der Kerl hat nämlich keineswegs vor, die drei jemals wieder gehen zu lassen ... Der Film nimmt

sich eine Menge Zeit, bis es zur Sache geht – Zeit, durch die der Zuschauer Ben, Kristy und Liz besser kennenlernt und kräftig mit ihnen leidet. Es gibt zwei DVD-Varianten, eine für Erwachsene und eine FSK-16-Version, die der Zensurschere zum Opfer fiel.

Rainer Rosshirt



FASSUNG GESCHNITTEN Ja
LÄNGE 88 Minuten
WERTUNG: GUT



999 - Final Destination Death

Horror | Urlaubsparadies Thailand: Gerüchte besagen, wer dort die Nummer 999-9999 wählt, bekommt einen Wunsch erfüllt. Allerdings nicht ohne Gegenleistung. Natürlich wählt einer der Darsteller die Nummer und verabschiedet sich kurz danach aus dem Leben ... Passabler Horror-Streifen für einen DVD-Abend.

(RR)

FASSUNG GESCHNITTEN Nein
LÄNGE 103 Minuten
WERTUNG:



Bad Brains

Horror | Es ist lobenswert, wenn man in seinen Mitmenschen nach inneren Werten sucht – doch Alice und Davide suchen mit Messern und Beilen. Als ihnen aber Mirco in die Finger fällt, weiß der sich ganz gut zu wehren. Die DVD liefert Italo-Horror mit etlichen Längen und einer dämlichen Handlung.

(RR)

FASSUNG GESCHNITTEN Ja
LÄNGE 80 Minuten
WERTUNG: UNGENÜGEND

Chimaira

Resurrection | Der Albumtitel passt wie die Faust aufs Auge, denn beim vierten Werk der Bolzkombo aus Ohio kann man tatsächlich von einer Auferstehung sprechen. Nach dem

plumpen, selbstbetitelten Vorgänger legen die sechs Tattoo-Männer ein Gitarrengewitter nach, das jeden Moshpit zum Explodieren bringt. Die elf apokalyptischen Metall-Fetzer erinnern an Sepultura zu Roots-Zeiten, wobei das Gebrüll von Chimaira-Frontmann Mark Hunter um einiges „melodischer“ ausfällt. Genau das Richtige, wenn Sie morgens nicht aus dem Bett kommen. (RW)

LABEL: Nuclear Blast/Warner
WERTUNG: SEHR GUT

Rammstein

Völkerball | Die Erwartungen an eine Live-Aufnahme von Rammstein liegen hoch. Und *Völkerball* hält sie alle! Wer die Tour 2005 verpasst hat, darf jetzt alles nacherleben. CD und DVD bieten einen guten Querschnitt der Schaffensperiode der Industrial-Metaller. Technisch ist die Produktion über jeden Zweifel erhaben: Falls Sie harte deutsche Musik mögen, schlagen Sie zu! Wer mehr Geld investieren möchte, greift zur Special Edition mit Bonus-DVD oder schnappt sich gleich die limitierte Fassung mit Bonus-DVD, Bonus-CD und einem 196 Seiten starken Buch mit Bildern der Tour. (Jd)

LABEL: Universal
WERTUNG: SEHR GUT

The High Llamas

Can Cladders | Die Musik der 1992 gegründeten Entspannungs-kapelle ist Honig für die Ohren. Mit dem sechsten Studioalbum setzt die Londoner Ausnahmeband ihren Weg

konsequent fort: Zwölf federleichte Stücke, zusammengesetzt aus sämtlichen Zutaten der Musikwelt. Hier ein bisschen Reggae, dort ein wenig Soul – Hauptsache kein Stress! Die Arrangements sind dermaßen rund und angenehm, dass sie die Alltagsprobleme genauso weglassen wie Paris Hilton ihre Typen. Kaufen, entspannen, träumen ... (RW)

LABEL: Drag City/Rough Trade
WERTUNG: SEHR GUT

Klassiker des Monats

Slayer

Reign in Blood | Die wahrscheinlich beste Platte der Welt ist gut eine halbe Stunde lang. Hier donnert das kalifornische Teufels-Quartett durch ein Set, das bis heute seinesgleichen sucht. Die hohe Qualität der Rick-Rubin-Produktion von 1986 verpasst den Hörern nach wie vor eine Föhnfrisur. Natürlich sind die Hasstiraden von Schreihals Tom Araya nicht ernst zu nehmen, dafür passen sie aber in das Gesamtkunstwerk Slayer. Die Hölle auf CD! (RW)

LABEL: American Records/Warner
WERTUNG: HERAUSRAGEND



Heavy Metal ist nicht tot, solange diese Band existiert. Jetzt gibt es ihr neues Album.

GODS OF WAR | Rollenspieler, Lederfreaks und Headbanger aufgemerkt: In der Dorf-Disco laufen ab sofort frische Lieder. Satt produziert und auf 15 Songs verteilt, lassen es die inzwischen angegrauten Manowar-Herren wie gewohnt mächtig krachen. Die Riffs auf der Scheibe *Gods of War* kennt jeder Metal-Fan seit frühen Judas-Priest-Zeiten. Trotzdem hat man spätestens beim Stück *Loki God of Fire Bock*, die Hände zum Manowar-Gruß nach oben zu reißen. Hail to the kings! Pathetisch, theatralisch, virtuos: Niemand sonst traut sich heute noch diese Art von Dicke-Eier-Rock zu spielen – und dürfte es wohl auch nicht, weil sonst die Geschmackspolizei käme. Aber Manowar sind die pure Metal-Energie und bei ihren Leisten geblieben. Gut so, denn technisch beherrscht das Quartett sein Handwerk aus dem Effeff. Noch kurz zum Booklet von *Gods of War*: Wer sich die unlesbare Runenschrift dafür ausgesucht hat, gehört gesteinigt. Tipp: Unbedingt die limitierte Version im Metallschuber kaufen. Da ist nicht nur eine leckere DVD dabei, sondern mit *Die for Metal* ein richtig guter Bonustrack am Start. Übrigens: Im März und April befindet sich der Metal-Zirkus auf Tour. Ralph Wollner/Joachim Hesse

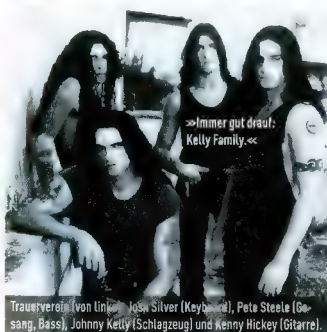
Der geheime Manowar-Refrain-Generator

Manowar-Texte sind nicht tiefgründig. Das können Sie auch! Schnappen Sie sich aus jeder Spalte ein Wort, bis es passt. Beispiel: My hammer is my God.

The	sword	is the	revenge
My	weapons	in my	death
We are	hammer	to my	enemy
Your	glory	will	God
Our	thunder	is my	hand
	louder	of	kill
	kings	is your	die
	warriors	than	hail
	blood	is	fight
	war		honor
	wind		hell
	army		world
	metal		master
	fate		victory
	triumph		truth
	steel		strength

LABEL: Circle Son/SPV
WERTUNG: GUT

Type O Negative



Trauerherd (von links): John Silver (Keyboard), Pete Steele (Gesang, Bass), Johnny Kelly (Schlagzeug) und Kenny Hickey (Gitarre).

Pete Steele, der Mann mit dem wahrscheinlich längsten Pimmel der Rockszene, zeigt sich mal nicht ganz so übel gelaunt.

DEAD AGAIN | Seine Stimme erreicht ungeahnte Tiefen – wie sein Genital, das laut Magazin *Playgirl* 30 Zentimeter misst: Pete Steele sorgte mit Type O Negative Anfang der 90er für etliche Skandale. Vulgäre Texte, schwer depressive Melodien und Gewaltexzesse auf Tourneen verpassten dem Quartett aus Brooklyn einen bösen Ruf. Auf ihrem neuen Album (Coverstar: der russische Wanderprediger Rasputin, der auch einen Langen hatte) zeigen sich die Dusterbacken in gewohnter Form: Prollig, provokant, pervers quillen die zehn Songs aus den Boxen. Einige schnelle Nummern überraschen, versprühen gar einen Anflug von guter Punk-Rock-Stimmung. Ralph Wollner

LABEL: Steamhammer/SPV
WERTUNG: SEHR GUT

Aufgemerkt! Das MP3 des Monats, „Hold me Back“ von Orkunt Taner, finden Sie auf unserer DVD.

Resistance: Fall of Man



»Toller Job: Anlage-Berater.«

Hauptfigur Nathan (links) geht mit einem Mitstreiter in Stellung.



»vermisst seinen Wolkenkratzer: King Kong.«

Gereizt: Dieser Gegner ist zwar groß, aber gar nicht so hart, wie er aussieht.



Die Waffen und Gegner haben die Entwickler recht ausgefallen gestaltet.

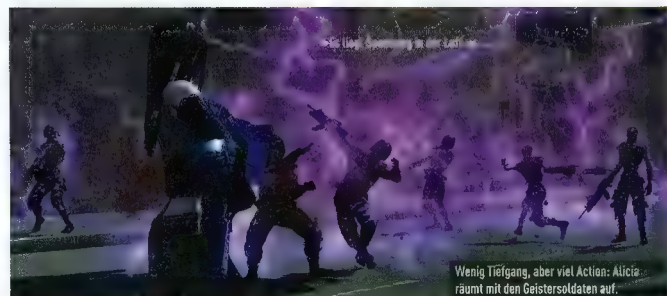
Der Zweite Weltkrieg existiert nicht. Unfug, meinen Sie? Hey, das ist ein Spiel und nicht die Realität! EGO-SHOOTER | Und schwups stehen Sie ohne Munition da. Klasse, dass Ihre Wummen offenbar nur eine Munitionskammer in der Größe eines Hamster-Magens besitzen. Da hat der Spieler schon akzeptiert, dass angeblich in den 50er-Jahren Außerirdische auf der Erde eingefallen sind und mittlerweile alle Erdbewohner mit merkwürdig aufgemotzten Zweiter-Weltkriegs-Waffen herumlaufen, da hätte auch etwas weniger Realismus bei der Munitionsmenge nicht geschadet. Das und noch ein paar blöde Stellen machen das Spiel schwerer als nötig. Das ist also der erste Ego-Shooter für die PS3. Wenigstens stimmt die Atmosphäre: Es gibt eine Handvoll Aha-Effekte, bevor Sie nach ein paar Stunden typischer Baller-Action vor dem offenen Ende stehen. Fortsetzung folgt mal wieder. Zum Glück ist der Mehrspieler-Teil gelungen und bietet Zusatzspielspaß. Wir sagen jetzt nur mal ein Stichwort: kooperativ. An die Güte eines Call of Duty 2 reicht Resistance: Fall of Man aber in keinem Punkt heran.

Joachim Hesse



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein
SYSTEM Playstation 3
HERSTELLER Insomniac/Sony
WERTUNG: GUT

Bullet Witch



Wenig Tiefgang, aber viel Action: Alicia räumt mit den Geistersoldaten auf.

So, hier mal eine klare Ansage: Kopf ausschalten, Xbox anschalten und ballern!

ACTION | Alle drei japanischen Xbox-360-Besitzer freuten sich bereits im vergangenen Sommer über *Bullet Witch*. Jetzt dürfen auch Sie an die Hexe Alicia Hand anlegen und im Jahr 2013 die Welt – oder das, was davon übrig ist, – von Dämonen befreien. „Eine Hexe braucht keine Gebete“, klärt die Englisch sprechende Dame gleich zu Beginn die Fronten und fegt drei Zombie-Soldaten mit ihrem

MG-Besen und einem Zauberspruch von den Beinen. Kein Wunder, dass das Spiel erst ab 18 Jahren freigegeben ist. Nach einem etwas zähen Start erwarten Sie später einige Riesengegner. Nicht toll, aber nett.

Joachim Hesse



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein
SYSTEM Xbox 360
HERSTELLER AQ Interactive/Atari
WERTUNG: GUT



Fight Night Round 3

Sport | Schweiß liegt in der Luft, ein Mund verzerrt sich zu einer Grimasse. Das klingt nach Erotikfilm, entstammt allerdings dem besten Boxspiel der Welt: *Fight Night Round 3*. Die Kämpfer lassen sich auch auf PS3 prima steuern und die Grafik sah nie besser aus. Da wird ein HD-Fernseher Pflicht. Nur die Kitschboxen fehlen. (JO)

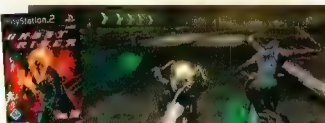
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein
SYSTEM Playstation 3
HERSTELLER EA Chicago, Canada/Electronic Arts
WERTUNG HERAUSRAGEND

Trigger Heart Exelica

Action Fünf Levels und scheinbar unendlich viele Kugeln: Dieses Spiel kann nur aus Japan kommen. Es erwartet Sie ein gemächlicher, dennoch fordernder Vertikal-2D-Shooter mit Anime-Figuren. Interessant: Per Tastendruck greifen Sie sich Gegner, die Sie als Schutzschild oder Geschoss verwenden. (JO)



DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein
SYSTEM Dreamcast
HERSTELLER Warashi
WERTUNG GUT



Action-Adventure | Was für das Kino gut ist, taugt erst recht als Spiel. *Ghost Rider* glänzt sogar mit sehr guter Grafik. Beim Spielprinzip kauen die Entwickler von Genre-König God of War. Sie kloppen mit themen dämlichen Biker Monster am Fießband kaputt und fahren Motorrad. Nach 15 Minuten stellen sich erste Ermüdungserscheinungen ein. (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein
SYSTEM Playstation 2
HERSTELLER Climax/Take 2
WERTUNG



Capcom Classics Collection Reloaded

Action | Capcom liefert zum zweiten Mal Automaten-Hits für unterwegs. 19 Oldies wie 1942, *Commando* oder *Street Fighter 2* erwarten Sie. Die sind zwar immer noch gut, aber uralt. Nostalgiker freuen sich über drehbare Bildschirmdarstellungen und freispieltbare Extras. Es lebe der Retro-Wahn! (JO)

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN Nein
SYSTEM PSP
HERSTELLER Capcom
WERTUNG SEHR GUT

Spiele Download

Einzelne Spiele zum direkten
Herunterladen auf Ihren PC

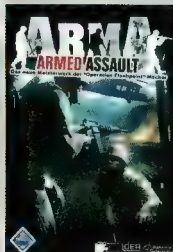


Nur
44,99 €

Jedes Spiel in nur
2 Std.* auf Ihrem PC

*bei einer 8 MBit/s. Verbindung

WEITERE PC GAMES ZUM
KAUFEN & RUNTERLADEN:



www.gamer-unlimited.de
Das neue Download-Portal für PC Gamer

Spiele Flatrate

**Grenzenloser Spielspaß
zum monatlichen
Festpreis**

JUST CAUSE
THE PREMIUM PACK

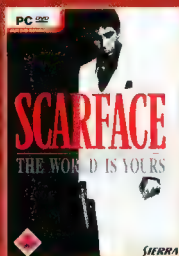


9,90 €/Monat

**Über 100 PC-Spiele im
Wert von über 2000 Euro**

- Ohne Vertragsbindung
- Jede Woche ein neues Spiel

WEITERE PC GAMES AUS DER SPIELEFLATRATE:



SPIELE IM PREMIUM PACK

Präsentiert von

COMPTON
COMPUTEC MEDIA

und

METABOLI
GAMES ON DEMAND

Developed by Bohemia Interactive a.s. This product contains software technology licensed from Gamagyo Industries, Inc. © 1999-2004 Gamagyo Industries, Inc. Gamagyo and the ePowerd by Gamagyo design are trademarks of Gamagyo Industries, Inc. All rights reserved. Parasit Entertainment AB. All rights reserved. Scarface: The World is Yours interactive game. © 2004 Vivendi Games. Inc. Scarface is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing, LLC. All Rights Reserved. Sierra and the Sierra property of their respective owners. © 2004 THQ Inc. Developed by Relic Entertainment. THQ, Relic Entertainment, Company of Heroes and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and by Nival Interactive. Software platform logo TM and © IENA 2003. © 2005 The Codemasters Software Company Limited (Codemasters). All rights reserved. Codemasters® and the Codemasters logo are registered trademarks owned by Codemasters. Race Driver™, Raider: Legend™ © 2004 Core Design Ltd. Developed by Crystal Dynamics. Published in North America by Eidos, Inc. and published in the rest of the world by Eidos Interactive Ltd. Lara Croft, Tomb Raider: Legend, Lara Croft, Tomb Raider: Anniversary, Lara Croft, Tomb Raider.

MODS & MAPS



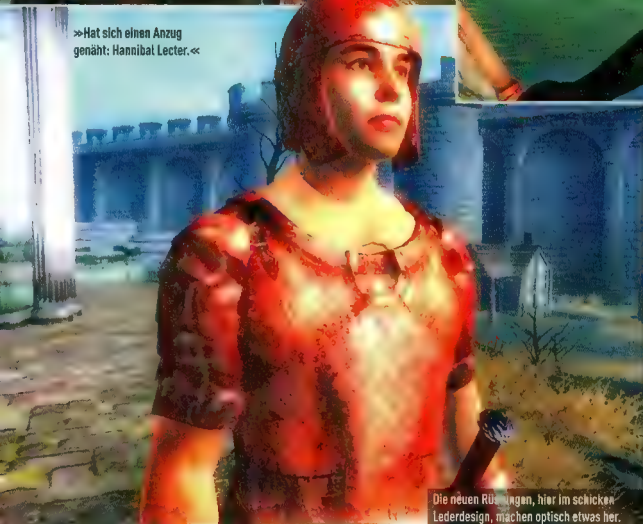
»Cool: Kate-Moss-Maske.«

Dieser Helm mit Totenkopfmaske ist neu im Spiel und verleiht Ihrem Helden ein bedrohliches Aussehen.



»Wird zum Tier: Dettief „Di“ Soost.«

Ein Ork in neuer Rüstung posiert vor einem idyllischen Hintergrund der ansonsten düsteren Welt.



»Hat sich einen Anzug genäht: Hannibal Lecter.«



»Machtitzel: Heavy Metal Michael Jackson.«

Die neuen Rüstungen, hier im schicken Lederdesign, machen optisch etwas her.

Dieser Elf mit langen, weißen Haaren gehört zu den neuen Völkern im Spiel.

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Voll auf die Mütze

Eine neue Finsternis bedroht das Land. Weil Sie nicht einfach das Licht anschalten können, greifen Sie zum Schwert. PROJECT SERPENT: REIGN OF THE VENOM | Geht es noch größer als *The Elder Scrolls 4: Oblivion*? Wenn man einige Mod-Teams fragt, dann schon. Mit *Project Serpent: Reign of the Venom* etwa steht ein besonders ehrgeiziges Spiel in den Startlöchern. Allein der Umfang der Welt ist mit 68.096 Zellen etwa viermal so groß wie die Landmasse des Hauptspiels. Und genau auf diesen

Größenvergleich stehen wir Männer doch.

HELDEN BRAUCHT DAS LAND

Von der Dunklen Zitadelle aus verbreiten die Serpent-Riders Angst und Schrecken im Land. Jetzt ist natürlich ein waschechter Held gefragt. Da es in dieser Welt aber nur so von Luschen wimmelt, muss jemand aus einem anderen Reich herhalten: Sie. Als erfahrener Recke greifen Sie gern zu den Waffen und treten dem Bösen entgegen. Aus sechs Völkern aufseiten der Guten und fünf

bösen Rassen wählen Sie die, die Ihnen am besten gefällt. Acht neue Berufe stehen ebenfalls zur Verfügung. Das Team erstellte Modelle neu und auch gleich Ausrüstungsgegenstände, Orte, Musik und das Reisesystem. Da die Welt in *Project Serpent: Reign of the Venom* nicht aus einem gigantischen Stück besteht, sondern in kleinere Areale aufgeteilt ist, hopen Sie über ein sogenanntes „Hub“-System von Gebiet zu Gebiet. Damit nicht genug, es warten noch weitere neue Spielinhalte. Die Modder war-

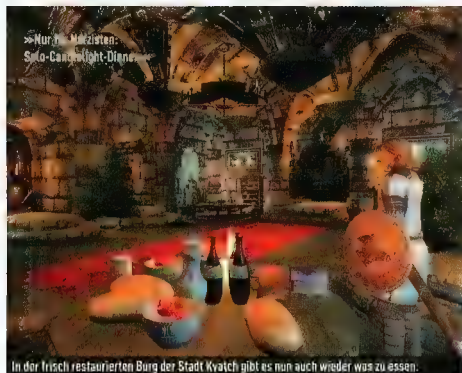
fen das aus dem Hauptspiel bekannte Fertigkeiten-System über Bord. Ihr Held steigt jetzt nicht mehr auf, indem er einfach eine Eigenschaft eine Zeit lang trainiert. Er erhält Erfahrungspunkte auf klassische Weise durch Kämpfe und erledigte Missionen. Über diese erreicht er neue Levels. Wann Sie jedoch in diese düstere Welt eintauchen, steht noch nicht fest. Angesichts dessen, was das Team vorhat, dauert es sicher eine ganze Weile.

Andreas Bertels

Info: www.harast.com/projects/serp

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Mach mal Kvatch!



In der frisch restaurierten Burg der Stadt Kvatch gibt es nun auch wieder was zu essen:

Modder wollen die zerstörte Stadt aus *The Elder Scrolls 4: Oblivion* renovieren. Wir wünschen gutes Gelingen.

KVATCH TOMORROW | Im Verlauf der Geschichte von *The Elder Scrolls 4: Oblivion* zerbröselte es die Stadt Kvatch ganz gewaltig. Findige Modder versuchen sich nun daran, dieses nette Örtchen zu restaurieren. In *Kvatch Tomorrow* erforschen Sie die wiederaufgebaute Stadt und erledigen zudem einige Aufträge für die 100 bis 150 neuen Bewohner. Momentan arbeitet das Team an genau diesen Missionen und hofft, die fertige Mod in den nächsten Monaten zu veröffentlichen.

Andreas Berth

Info: www.ritter-der-plis.net.tf

In einer Fabrikhalle fällt eine eklige Riesenspinne über Sie her. Hier hilft nur Waffengewalt.

Auch wenn Zombies und andere Monster Sie attackieren, behalten Sie einen ruhigen Kopf und den Finger am Abzug! **GET A LIFE** | Leukämie ist keine schöne Sache und jeder Betroffene hat eigentlich genug damit zu tun, diese hinterhältige Krankheit zu bekämpfen. Den Protagonisten der *Half-Life 2-Mod Get a Life* jedoch verschlägt es zusätzlich in ein brandgefährliches Abenteuer. Als blutgierige Zombies auftauchen, bemerken Sie in der Rolle von Alexander Zemlinsky, dass irgendetwas in Ihrer Vergangenheit mit diesen mysteriösen und grausamen Geschehnissen in Verbindung steht. Also machen Sie sich auf, das Geheimnis zu lüften. *Get a Life* verspricht, Gänsehaut-Stimmung pur zu erzeugen – sofern die Modifikation im Laufe dieses Jahres erscheint.

Andreas Berth

Info: www.getalife-mod.com

Frischfleisch

NAME	GRÖSSE	INTERNET	SEITE	WERTUNG
ARMED ASSAULT				
V.I.R.U.S.: Independence War	909 MByte	http://battle-arts-company.de	Seite 117	SEHR GUT
BATTLEFIELD 2				
Hostile Progression 1.1	257 MByte	www.mod-hp.info		SEHR GUT
Project Reality 0.50	1.600 MByte	www.realitymod.com		SEHR GUT
Department Store Battles	294 MByte	www.walmartsecuritysquad.com		SEHR GUT
BATTLEFIELD 2142				
22nd Century Warfare 0.19	78 MByte	www.22ndcenturywarfare.com		GUT
COMPANY OF HEROES				
KMod 1.39c	20 MByte	www.kmod.org		SEHR GUT
DAWN OF WAR				
Tyrant Mod v0.4	30 MByte	http://tyrants.dowfiles.com		GUT
DIABLO II				
Median 2008 1.47	16 MByte	http://modsbvlay.planeidiablo.gamespy.com		GUT
FAR CRY				
C&C FarCry Public Beta	2 MByte	www.reneo.com/cnfc		SEHR GUT
Assault Coop 2.0	166 MByte	http://mods.moddb.com/432/assault-coop		SEHR GUT
HALF-LIFE (OT.)				
Earth's Special Forces Open Beta	234 MByte	www.esforces.com		SEHR GUT
Half-Life FX: Single Demo	24 MByte	http://chainstudios.hlfx.ru		GUT
Master Sword: Continued 1.1	193 MByte	www.msremake.com		GUT
HALF-LIFE 2				
BattleGrounds 2 1.0b	280 MByte	www.bgmod.com		SEHR GUT
CryShield	114 MByte	www.freewebs.com/cryshieldhl2		SEHR GUT
CSS SCI FI	1 MByte	www.amphibian.myzen.co.uk/css_sci-fi		SEHR GUT
Dystopia 1.0	516 MByte	www.dystopia-game.com	Seite 114	HERAUSBRINGEN
Entity Hunter Beta 1.0	15 MByte	http://entityhunter.planethalf-life.gamespy.com		HERAUSBRINGEN
Eternal Silence 2.2	178 MByte	www.eternal-silence.net		HERAUSBRINGEN
Gutter Runners PCA-Patch (1.1)	32 MByte	http://gr.hlf2files.com		HERAUSBRINGEN
Insects Infestation 1.0.7	394 MByte	www.insectsinfestation.com		SEHR GUT
Minerva Metastasis 2 German 23 MByte		www.hydrobiat.de.org/minerva/de		HERAUSBRINGEN
Shredded Sails	138 MByte	www.teavisongames.com	Seite 121	GUT
Token	233 MByte	www.tokenthegame.com	Seite 118	GUT
HALF-LIFE 2: DEATHMATCH				
RCBot 2	0,3 MByte	http://rcbot.bots-united.com	Seite 118	GUT
MEDIEVAL 2: TOTAL WAR				
Rise of Kings 1.3	20 MByte	http://nvwault.lign.com	Seite 120	SEHR GUT
NEVERWINTER NIGHTS 2				
The Prophecy of Aracas	30 MByte	http://nvwault.lign.com	Seite 118	SEHR GUT
PREY				
Lost City	78 MByte	www.doom3maps.org	Seite 118	
THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION				
Deathtrap Dungeon	8,2 MByte	www.scharesoft.de	Seite 122	SEHR GUT
UNREAL TOURNAMENT 2004				
Alien Swarm: Escape From Rhea 21 MByte		www.telic-campaign.com		SEHR GUT
DeathBall 2.4q	57 MByte	www.deathball.net		SEHR GUT
Q4Max 0.78	16 MByte	www.q4max.com		SEHR GUT
Strike Force CE 4.1	431 MByte	http://strikeforcegame.com		SEHR GUT
Tactical Ops: Crossfire 1.6	698 MByte	www.to-crossfire.net		SEHR GUT
WORLD OF WARCRAFT				
Mod-Paket	6,24 MByte	www.buffed.de	Seite 119	SEHR GUT

Geh ins Netz!

Topaktuelle News aus der Mod-Szene und massenhaft Downloads für Ihre Lieblingspiele finden Sie nicht nur auf www.paction.de, sondern auch bei unserem Partner moddb. Seit 2002 hat sich das 20-köpfige Team mit dem Slogan „play something different“ den Ruf der größten internationalen Mod-Website erarbeitet. Zu Recht, wie wir finden. Stattdessen Sie ihnen doch unter www.moddb.com einen Besuch ab.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr denn die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil...!“ Oftmals teilen wir die Begeisterung, doch können wir nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklären und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionschluss bei uns eintrifft. Bitte haben Sie also Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Editoren? Wissen geheime Verstecke im Internet, wo besagte Meisterwerke aufzutreiben sind? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihr Lieblingsspiel auf DVD packen und Ihnen damit die Kosten für langwierige Downloads ersparen. Für unsere Leser tun wir eben einfach alles! Also: sachdienliche Hinweise an andreas.berth@paction.de.





Ein Mitglied des gegnerischen Corps-Teams hat sich bis zu unserem Terminal gekämpft. Mit dem Tesla-Gewehr setzen wir den Angreifer unter Strom, bevor er sich in den Computer einloggen kann.

HALF-LIFE 2

Da geht der Cyberpunk ab!



PC ACTION
SUPER-MOD
5-2007

AUF DVD
VIDEO

Wir haben uns nichts sehnlicher gewünscht als die Fertigstellung von *Dystopia*. Die Gebete wurden erhört!

DYSTOPIA | Die Kugeln pfeifen uns um die Ohren. Dank des Tarn-Implantats krabbeln eine Spinnenmine schnurstracks an uns vorbei. Schweiß perlt über unsere Stirn, als wir uns mit dem Terminal in den Cyberspace katapultieren. Das Auf und Ab in den leuchtenden Gängen schlägt uns auf

den Magen. Plötzlich zerreißt ein lautes Geräusch die Stille. Im ersten Moment wissen wir gar nicht, wo oben und unten ist. Verdammte, ein feindlicher Hacker hat uns mit einer EMP-Granate aus dem Cyberspace geworfen. Unsere Implantate versagen, AAAAAHHH!

GUTE AUSSICHTEN

Die lang erwartete *Half-Life 2*-Modifikation *Dystopia* entführt Sie in eine düstere Version der

Zukunft. Die Welt ist fest in der Hand großer Unternehmen, einzig die widerspenstigen Punks begehren gegen das Regime auf. Von Konzernen angeheuete Corps-Söldner geben alles, um den Aufstand zu bremsen. *Dystopia* ist Cyberpunk und bei Cyberpunk geht es nicht nur um Auseinandersetzungen in der wirklichen Welt, vielmehr steht der Kampf in den virtuellen Weiten der Computernetzwerke – des

sogenannten Cyberspace – im Vordergrund. Und auch wenn der Begriff Cyberpunk schon fast 30 Jahre alt ist, hat noch niemand dieses Thema so prickelnd inszeniert wie die Macher dieser Mehrspieler-Mod.

SCHLECHTE VISIONEN

Der Spielmodus *Dystopia* funktioniert ähnlich dem aus *Unreal Tournament* bekannten Assault. Das eine Team versucht, auf der Karte voranzu-



Der feindliche Corps-Kämpfer verteidigt das Tor mit seinem Leben.

Lass die Fäuste sprechen!

Als kleines Schmeckli haben die Modder *Dystopia* einen zweiten Spielmodus beigelegt. Das Teil nennt sich Phisball und wir erklären Ihnen, wie es geht.

Bei Phisball stehen sich – wie auch im Spielmodus *Dystopia* – die Mannschaften der Corps und der Punks gegenüber. Die Schauplätze wirken wie futuristische Fußballstadion. Auf einem rechteckigen Spielfeld gilt es, einen Ball in das Tor des Gegners zu befördern. Sonst gibt es keine Regeln. Gute Nachrichten für Zinedine Zidane: Fouls sind ausdrücklich erwünscht. Natürlich stellen Sie sich auch hier zu Rundenbeginn mit Schiedsrichter und Implantaten aus, auch wenn nur geistig Minderbemittelte mit einem Cyberdeck auf Torhüter gehen. Reflexverbesserer, Infravision, Tarnung, Beinverstärker und medizinische Implantate lohnen sich da schon eher. Das große Manko: Obwohl viele sich wünschen, die Fußball-Weltmeisterschaft fände dieses Jahr gleich wieder statt, sind die wenigen Phisball-Server derzeit noch gähmend leer. Mehr als ein bis zwei Spieler haben wir in den ersten Tagen nach der Veröffentlichung dort noch nicht gesehen. Die Idee zu Phisball ist nicht ganz neu, die *Unreal Tournament*-Modifikation *Deathball* funktioniert nach einem ähnlichen Schema.



In einem engen Raum kommt es zu einer Auseinandersetzung mit einem Punk, während im Hintergrund eine Granate explodiert.

kommen, das andere will das natürlich verhindern. Meist bietet eine Karte drei bis fünf Missionsziele. Gelegentlich meistern Sie für ein Ziel aber mehrere Teilaufgaben. Klingt ganz einfach – ist es aber nicht. Während schwer bewaffnete Einheiten über die Karte hecheln und versuchen, lebend zum nächsten Schalter zu gelangen, hat ein Hacker im Cyberspace mit den Tücken der dreidimensionalen Computerumgebung zu kämpfen. Gelingt es ihm, Sicherheitsvorkehrungen zu knacken und feindlichen Hackern auszuweichen, ebnet er den Weg für seine Teamkameraden,

indem er Türen öffnet oder Geschütze übernimmt. Und dabei ist es nicht gerade leicht, in der sich ständig drehenden Umgebung den Überblick oder das Mittagessen zu behalten – eine Achterbahnfahrt mutet dagegen wie ein Kindergeburtstag an.

SOLDATEN-BAUKASTEN

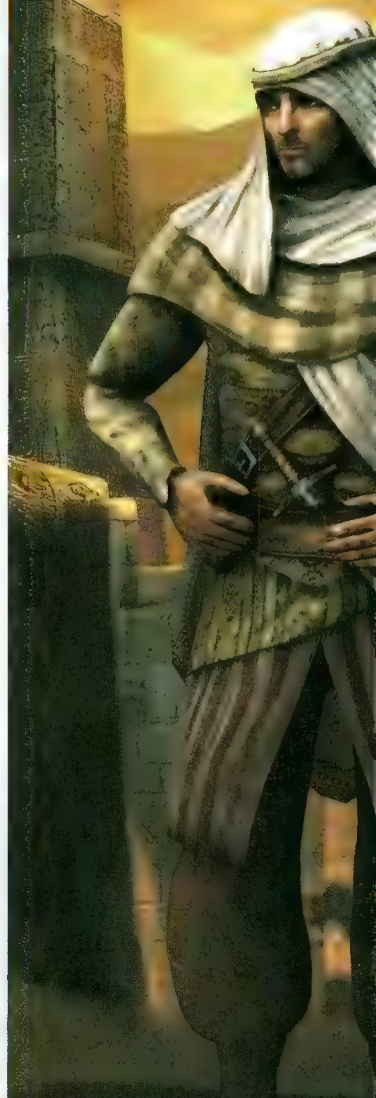
Bei Rundenbeginn wie auch nach dem Bildschirmtod fühlen Sie sich wie das Kind im Spielzeugladen. Sie haben die Wahl zwischen drei Klassen mit jeweils vier Waffen und zig Implantaten – sprich viele, viele Kombinationsmöglichkeiten. Die Klassen Leicht, Mittel und

Schwer bestimmen neben dem Aussehen Ihrer Spielfigur auch deren Agilität, Waffenarsenal und Ausbaumöglichkeiten. Leichte Soldaten sind wieselflink und dürfen sich mit recht vielen Zusatzpaketchen verschönern – lediglich Botox und Silikonpolster suchen Sie vergeblich. Dafür sind leichte Soldaten im Kugelhagel recht kurzlebig. Schwere Klassen zotteln langsam wie ein Bummelzug über die Karte, stecken aber ordentlich ein. Dafür nutzen Sie nur wenige Implantate. Jeder Kämpfer besitzt eine Nahkampfwaffe, eine Maschinenpistole, eine Granate und eine wählbare

ANTALOOR ERWARTET DICH...

Betriff eine Welt voller Wunder und Abwechslung!

Fühle die klirrende Kälte der Thalmont-Gletscher im Norden und die wabernde Hitze der Wüste Drakkar weit im Süden.



Die EMP-Granate enttarnt den gegnerischen Soldat, trübt jedoch auch die Sicht.

Geh deinen eigenen Weg!

Gerade am Anfang brauchen Sie für *Dystopia* eigentlich ein Navigationsgerät. Unser Überblick hilft Ihnen, sich auf dys_broadcast zurechtzufinden.



1) Wiedereintrittspunkt erobern

Die erste Aufgabe der Corps ist es, den nächsten Wiedereintrittspunkt zu erobern. Diesen finden Sie im Cyberspace – dummerweise erreichen Sie ihn nur über bestimmte Terminals. Gegner, die sich gerade im Cyberspace bewegen, sind in der richtigen Welt leichte Opfer.

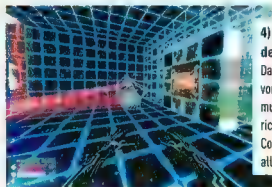
2) Weiter vorrücken

Die Eroberung des zweiten Wiedereintrittspunktes gestaltet sich schon ein wenig schwieriger. Der Weg dorthin führt durch einen Aufzug. Dieses Nadelöhr wird meist stark bewacht, unvorsichtige Manöver kosten Sie schnell das Leben. Hier ist Teamwork angesagt.



3) Den Router zerstören

Wie sollte es auch anders sein, der Router hat Einfluss auf den Cyberspace. Ohne dessen Zerstörung kommen die Decker in der virtuellen Welt nicht voran. Doch um zum Router zu gelangen, müssen Sie den Strom abschalten. Also ab in die farbenfrohen Weiten des Netzwerks!



4) Sicherheitsvorrichtungen deaktivieren

Damit die Kollegen nicht im Serverraum von Selbstschussanlagen zersiebt werden, muss ein Hacker im Cyberspace die richtigen Knöpfe drücken. Feindliche Computerspezialisten setzen natürlich alles daran, Sie aufzuhalten.



Hauptwaffe. Vom Raketenwerfer übers Sturmgewehr bis zur Laserwumme ist für jeden Schießwütigen was dabei. Nachladezeiten, Durchschlagskraft und Munitionsvorräte sind nach der dreijährigen Entwicklungszeit sehr ausgewogen. Es gibt keine Überwaffen – obwohl manch einer recht gut mit bestimmten Schießweisen umzugehen versteht. Das Gleiche gilt für die Implantate. Zwar legen sich leichte Einheiten eine Tarnung zu, diese hebeln Sie

aber mit Infravisionseinbauten aus. Um sich davor zu schützen, schlüpfen Sie in einen Kälteanzug. Tarnen und Abkühlen gleichzeitig ist jedoch nicht drin. Egal was Sie also anlegen, die alles vernichtende Oberkampfsau erschaffen Sie damit nicht – da brauchen Sie schon das übermenschliche Können eines PC ACTION-Redakteurs.

DU VERSTEHST NUR BAHNHOF

Dystopia ist am Anfang vor allem eines: verwirrend. Auf

den meist englischsprachigen Servern hagelt es Fremdwörter wie Stealther, Backhack, JIP und so weiter. Damit Sie nicht wie der Ochs im Wald den Berg vor lauter Bäumen nicht sehen, ziehen Sie sich am besten das schicke Moviduo auf unserer DVD rein. Ein Besuch auf der Homepage von *Dystopia* schadet ebenfalls nicht. Dort finden Sie Erklärungen, Einstiegshilfen und Strategien. Auch das umfangreiche Tutorial im Spiel erklärt Anfän-

gern, wie der Hase läuft. Um es mit den übersetzten Worten des Untertitels von *Dystopia* zu formulieren: Einstecken und den anderen in die Ärsche treten!
Jürgen Krauß

Info: www.dystopia-game.com

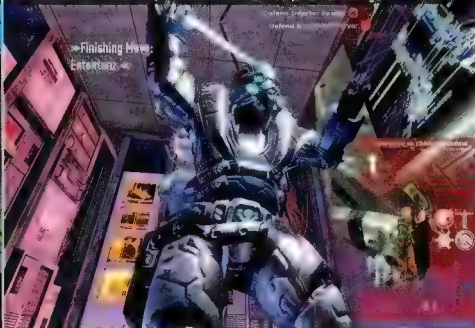
Half-Life 2 Dystopia

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE:	518
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	HERAUSGEGANGEN

• Auf großen Bildschirmen beobachten Sie die Decker während ihrer Arbeit im Cyberspace.



Nach dem Bildschirmtod blicken wir noch eine Weile um uns, bevor es weitergeht.



Vor einem Haus macht ein Soldat der US-Streitkräfte Schießübungen mit seinem Sturmgewehr.



>>Die Soldaten im Hintergrund sind wesentlich besser gefarnt.<<

Die Demo zu V.I.R.U.S.: Independence War steht in den Startlöchern. Gewehr anlegen, Soldat!

V.I.R.U.S.: INDEPENDENCE WAR | Wenn irgendwo etwas schief läuft, wen ruft man zu Hilfe? Nein, nicht die Ghostbusters aus den Achtzigerjahren. Diese Opas schaffen es inzwischen bestimmt nicht mal mehr, sich im Altenheim zum Buffet vorzukämpfen. Nein, man ruft natürlich Sie, den unerschrockenen Einzelkämpfer, der ganze Armeen im Alleingang niedermacht – Rambo lässt grüßen, obwohl der inzwischen auch keine so gute Figur mehr abgibt.

IMMER MIT DER UNRUHE

Als in Zeitungsberichten Informationen über Unruhen auf der Insel Sahrani auftauchen, schickt die Regierung Sie los, um die Sache in Ordnung zu bringen und die Übeltäter dingfest zu machen. Moment, Sahrani? Ist das nicht das Eiland aus dem Hauptspiel? Im Grunde genommen schon, und obwohl die Insel in der *Armed Assault*-Mod *V.I.R.U.S.: Independence War* genauso heißt, handelt es sich um einen anderen Ort. Wenn Sie jetzt genauso verwirrt und überrascht schauen wie unser Volontär Blumenthal, als er erfuhr, was es mit seiner Redaktions-„Einführung“ tatsächlich auf sich hatte, lehnen Sie sich zurück und genießen Sie die spannenden

de Geschichte. In deren Verlauf klärt sich das Mysterium. Allerdings in der Demo-Version noch nicht ganz. Da müssen Sie schon auf die endgültige Fassung warten.

DAS HAT CHARAKTER

V.I.R.U.S. entführt Sie in eine neue Kampagne, die Sie mehrere Stunden fesselt. Sie treffen auf viele detailliert ausgearbeitete Charaktere, die der Geschichte enormen Tiefgang verleihen. Die Demo-Version enthält allerdings nur die ersten beiden Missionen, die Ihnen aber trotzdem schon einen guten Einblick in das Spiel geben. Neue Modelle, Texturen und Waffen runden das absolut gelungene Paket ab. Hier hat das Team der Battle Arts Company um Kevin Birkenfeld ein geniales Stück Arbeit abgeliefert. Wir sind schon total heiß auf die finale Version, die Sie voraussichtlich nächste Ausgabe exklusiv auf der PC ACTION-DVD finden. Sind wir nicht gut?

Andreas Berltis

Info: <http://virus-independence-war.de/tl>

Armed Assault: V.I.R.U.S.: Independence War - Demo

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	Armed Assault v. 1.01
GRÖSSE IN MEGABYTE:	909
AUF DVD:	Nein
WERTUNG:	SEHR GUT

Im Dschungel von Sahrani stellen Sie mit Ihren Teamkollegen zwei gegnerische Soldner.

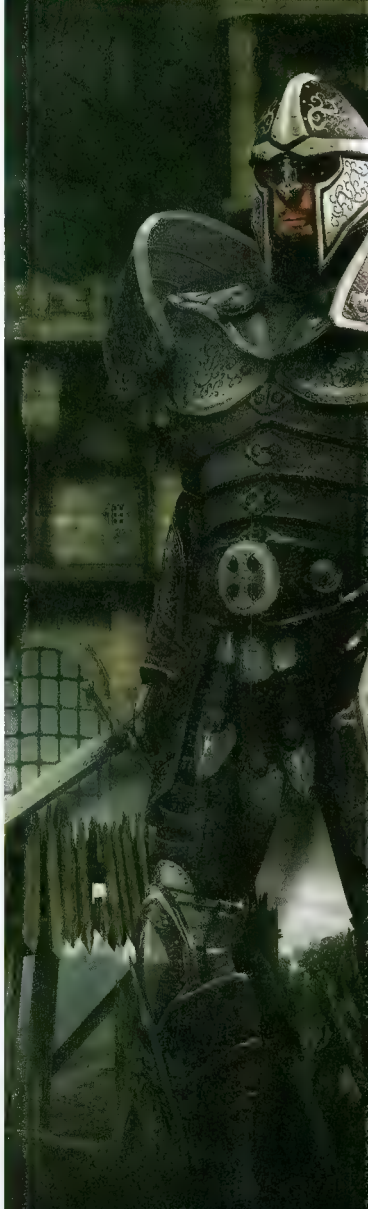


>>Und jetzt tanzt den Macarena, ihr Hunde des Krieges!<<

WAHLE DEINE FREUNDE,

Auf die richtigen Beziehungen kommt es an!

Gilden und Geheimbände warten auf Deinen Einsatz und vertrauen Dir nach und nach immer wichtiger Missionen an.



WWW.2-WORLDS.COM

LIES MICH!

Mario Kart Source

Half-Life 2 | Zwar ist der Mod-Fortschritt von *Mario Kart Source* derzeit erst mit 45 mickrigen Prozent angegeben, doch lassen vollmundige Versprechungen, interne Alpha-Tests und die neu gestaltete Internetseite auf gutes Vorankommen hoffen. Wir können es kaum erwarten, endlich als Mario in ein schniekes Source-Kart zu steigen und die Kollegen mit Schildkröten und anderen Fisimatenten von der Bahn zu fegen. Super, Mario! (JK)

Info: www.mks-mod.com

Lost City



Prey | Endlich gibt es auch frisches Einzelspieler-Futter für den genialen 3D-Shooter *Prey*. In *Lost City* streifen Sie durch eine heruntergekommene Stadt. Die Leichen, die überall faul herumliegen, verhehlen nichts

Gutes. Schon wenig später fallen erste Monster über Sie her – genau wie Sie das von einer guten Mod erwarten. Der Spaß ist mit nur etwa zehn Minuten Spielzeit allerdings recht kurz ausgefallen. Aus lizenzrechtlichen Gründen finden Sie *Lost City* nicht auf unserer DVD. (AB)

Info: www.doom3maps.org

ModJive

Battlefield 2 | Wenn wir in der Redaktion am Mod-Rechner sitzen, finden wir oft vor lauter Modifikationen das Hauptspiel nicht mehr. Sollten Sie ähnliche Probleme haben, dürfen Sie gespannt auf die bevorstehende Veröffentlichung des *Battlefield 2* Modmanagers *ModJive* sein. Damit verwalten Sie ganz einfach Ihre Modifikationen und halten sie per Mausklick auf dem neuesten Stand. Wir hoffen auf baldigen Durchblick! (OM)

Info: www.totah2.com



Revolt: The Decimation

Half-Life 2 | Einen römischen Abend verbringen, das bedeutet meist, faul auf einem Kanapee rumzulümmeln, sich mit Wein vollzufüllen zu lassen und von gut gebauten Sklavinnen

Trauben zwischen die Kiemen geschoben zu bekommen. Aber die Römer haben auch ganz andere Sachen populär gemacht, etwa Gladiatorenkämpfe. In *Revolt: The Decimation* treten Sie in makaberen Spielen zur Reduzierung der Gefängnis-Population gegeneinander an. Der Veröffentlichungstermin steht noch in den Sternen, die Vorab-Screenshots lassen uns derweil das Wasser im Mund zusammenlaufen. Sklave, mehr Wein! (JK)

Info: <http://thetdecimation.com>

RCBot 2

Half-Life 2: Deathmatch | Wir spielen gerne alleine, hauptsächlich mit uns – Sie verstehen schon. Aber auch so mancher Mehrspieler-Titel würde alleine vielleicht mehr Spaß machen – keine Anfänger, keine Lags, keine Teamkiller, wach beglückende Vorstellung. Zumindest bei *Half-Life 2: Deathmatch* haben Sie jetzt die Wahl. *RCBot 2* zaubert Ihnen dafür nämlich die ersten computergesteuerten Gegner (Bots) auf den Bildschirm. (JK)

Info: <http://rcbot.bots-united.com>

HALF-LIFE 2

Ab in den Bau!

Erforschen Sie den „Ruhe“-Bunker. Darin geht es aber nicht leise zu, denn die Devise lautet: ballern!

TOKEN | Als gelangweilter englischer Millionär ist Ihnen jede Abwechslung willkommen. Warum also nicht mal eben nach Frankreich fliegen und schimmelige Bunker untersuchen? Klingt wenig aufregend. Das wäre es vielleicht auch – als Gordon Freeman. Aber Sie sind ja Paul Gavinsworth – und der hat einiges mehr drauf als der angegraute Gordon. Zum Beispiel beherrschen Sie einen Nahkampfangriff,

mit dem Sie Gegner ganz locker aus den Socken treten. Außerdem zoomen Sie nicht nur mit Waffen, Sie nehmen im sogenannten Ironsight-Modus auch Feinde näher ins Visier. Sie zielen dann über Kimme und Korn, behalten aber die Umgebung weiterhin im Auge – wenn auch ein wenig unscharf. Zudem rüsten Sie sich mit einer ganzen Latte fieser Schießgeräte aus. Glock, MP7, G36 und AWP sind nur ein paar Beispiele aus Ihrer neuen Waffenkammer. Aber das alles wäre ja immer noch stinklangweilig,

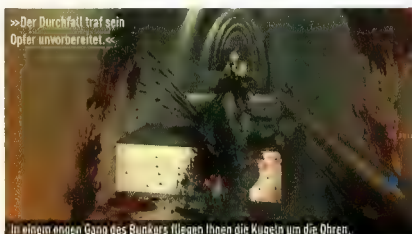
läge in dem Bunker nur ein Haufen Staub. Sie ahnen es vielleicht: Dem ist nicht so. Das unterirdische Gebäude wurde im Krieg von den Deutschen gebaut und diente seither bereits als Basis im Kalten Krieg – als Depot für Nuklearsprengköpfe, als Waffenlabor und, und, und. Klar, dass ein so wichtiger Ort entsprechend bewacht wird. Dafür gibt es extra eine Spezialeinheit, bestehend aus französischen und amerikanischen Soldaten, das Office Nine. Dumm nur, dass Ihr Abenteuer schon nach zehn Minuten wieder vorbei ist. Bei der vorliegenden Version handelt es sich nämlich um eine Alpha-Demo.

Jürgen Krauß

Info: www.tokensthegame.com

Half-Life 2: Token

MODUS: Einzelspieler
VORAUSSETZUNG: Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE: 233
AUF DVD: Ja
WERTUNG: GUT



NEVERWINTER NIGHTS 2

Mächtiges Gehänge

Um das Geheimnis Ihres magischen Amuletts zu lüften, treten Sie diversen Feinden in den Hintern.

THE PROPHECY OF ARACAS: CHAPTER 1 | Wie würden Sie reagieren, fänden Sie heraus, dass sich ein Geheimnis hinter dem Amulett verbirgt, das Sie seit Ihrer Geburt besitzen? Frauen würden bestimmt gleich beim nächsten Juwelier nach dem Preis fragen, aber ein echter Mann will dieses Mysterium natürlich erkunden. Es wartet eine gefährliche Reise auf den Helden, in deren Verlauf er entdeckt, dass sein Schmuckstück von der Insel Aracas stammt. Doch wie dorthin kommen, wenn man nicht der Weltmeister im Schwimmen ist? Ein Schiff muss her. Und wie das Leben in Rollenspielen so spielt, kostet Sie die Überfahrt beim

Piratenkapitän etwas ... Weil der Karl kein Bestechungsgeld akzeptiert, bleibt Ihnen nichts anderes übrig, als diverse Missionen zu erledigen. Unter anderem ein Dorf vor fiesen Echsenmenschen retten. *Prophecy of Aracas: Chapter 1* beschäftigt Sie rund zwei bis drei Stunden. Autor Carlos Rahlweis legt großen Wert auf den Einsatz von Fertigkeiten. Durch

Kämpfen allein kommen Sie also nicht weit. Sechs weitere Kapitel befinden sich derzeit in Arbeit.

Andreas Bertels

Info: <http://mvvvalts.ign.com>

Neverwinter Nights 2: The Prophecy of Aracas

MODUS: Einzelspieler
VORAUSSETZUNG: Neverwinter Nights 2
GRÖSSE IN MEGABYTE: 30
AUF DVD: Ja
WERTUNG: SEHR GUT





WORLD OF WARCRAFT/THE BURNING CRUSADE

Alle Neune

Mit unserem neunteiligen Mod-Paket erhalten Sie mehr Übersicht in Ihrem Lieblingsspiel.

MODS | Aggro, buffed, looten, Mobs, Tank ... wem diese Begriffe nichts sagen, der hat wohl noch ein unbeschwertes Privatleben und daher nichts mit Blizzards Online-Rollenspiel-Hit *World of Warcraft* am Hut. Für alle, die jedoch bei den oben genannten Wörtern sabbernd vor dem Monitor sitzen, haben wir in dieser Ausgabe etwas Besonderes auf die Silberscheibe gepackt. Ein Mod-Paket, das es in sich hat, Ihnen die Reisen in Azeroth ungemein erleichtern sollte und auch Ihre Benutzeroberfläche etwas übersichtlicher gestaltet.

DICKE DINGER

Modder Dan Gilbert hat mit seinem Zusatzmodul *Atlas* schon eine große Fange-

meinde um sich geschart. Mit diesem nützlichen kleinen Programmchen schalten orientierungslose Helden und Frauen nun auch in Instanzen (von den öffentlichen Gebieten abgegrenzte Orte) übersichtliche Karten hinzu. Saleel und Nenies *ArchHud* zeigt neben Ihrem Alter Ego Balken über Gesundheit, Wut, Mana und Lebensenergie Ihres Gegners. Mit *Bongos* von jobottz ersetzen Sie die Menüleisten durch frei platzierbare Symbole wie Schlüsselbund und Taschen. *VBagnon* vom selben Autor vereint alle Taschen zu einer einzigen. *Gatherer* von Norganna und Islorgris merkt sich die Gebiete, die Sie bereits nach Kräutern und Erz abgegrast haben. Mit Tageshis *StanceSets* wechseln Sie per Knopfdruck schnell Ausrüstungsgegenstände. Ähnlich nützlich präsentiert

sich *WeaponQuickSwap* von CapnBry. Per simplem Klick tauschen Sie flott die Waffen. Der nette Herr entwickelte auch die Mod *SellValue*, mit der Sie alle Händlerpreise Ihrer Gegenstände sofort im Inventar angezeigt bekommen. Weil das alles noch nicht genug ist, finden Sie außerdem das *Mod Management Tool* von UICentral auf der DVD. Damit überprüfen Sie schnell, ob es neue Versionen Ihrer Modifikationen gibt. Wenn Sie dieses Paket nicht befriedigt, dann macht uns das voll aggro und wir hetzen eine Horde Mobs auf Sie.

Andreas Berltis

Info: www.buffed.de

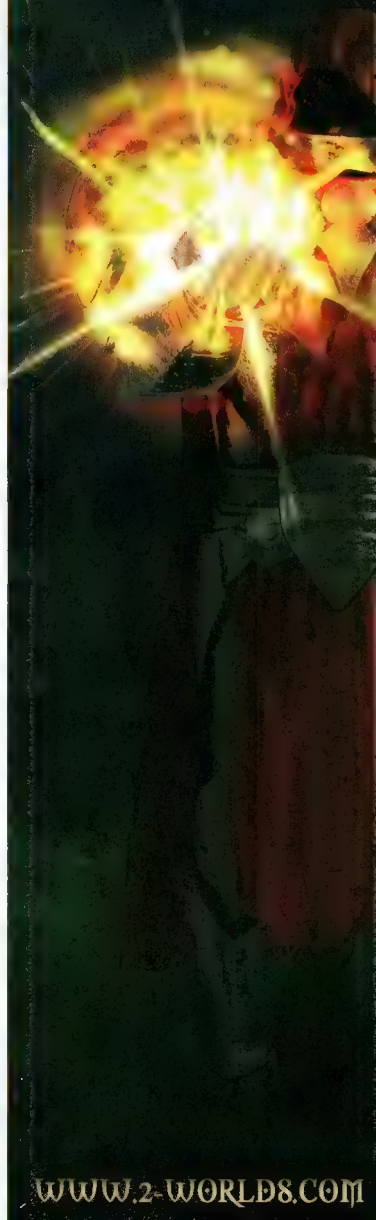
World of Warcraft: Mods

MODUS:	Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	World of Warcraft
GRÖSSE IN MEGABYTE:	6,24
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

WÄHLE DEIN SCHICKSAL!

Bist Du der Diener des Lichts oder der Dunkelheit?

In einem furiosen Finale musst Du Dich ganz alleine entscheiden, ob Chaos oder Frieden in Antaloorn herrschen werden.



WWW.2-WORLDS.COM

GRATISSPIELE



In Ocean City Special Game Vol. 1 treffen Sie auf allerhand 'fresche Mädels in den aufregendsten Posen.

VOLL-VERSIONEN

Die Rache der Monstermöppe

Für Adventure-Fans: *Lure of the Temptress* und *Ocean City Special Game*.

Nostalgie ist etwas Schönes. Läuft es in der Realität mal nicht so, wie man es gern möchte, flüchtet man gedanklich in die Vergangenheit, in die „guten alten Zeiten“, als alles besser war. Eine dieser Zeitreisen bieten wir Ihnen an dieser Stelle. In Form des 2D-Adventures *Lure of the Temptress* von Revolution Software (*Baphomets Flucht*) aus dem Jahr 1992. In klassischer 2D-von-Seite-Perspektive steuern Sie den Bauernjungen Diemot, den das Schicksal in einen großen Konflikt wirft. Als er mit dem König und dessen Gefolge zu einer Treibjagd ausreißt, berichtet ein Bote von einem Aufstand in einer nahe gelegenen Stadt. Doch die Truppe gerät am Ort des Geschehens in einen Hinterhalt der hübschen, aber bösen Selena. Dass vollbusige Frauen auch immer böse sein müssen ... Mit ihrer Armee aus erkanteten König will das Weibsbild das Reich erobern. Nach einer Auseinandersetzung erwachen Sie in einer Gefängniszelle. Sie ahnen es? Flucht

lautet die Devise – und dann selbstverständlich die monstermöppige Dame aufzuhalten. Wie Sie das vielleicht aus anderen Adventures gewöhnt sind, steuern Sie den Helden nur mit der Maus durch hübsche Landschaften. Über das sogenannte Point-&-Click-System wählen Sie mit der Maus lediglich Objekte, um mit ihnen diverse Dinge anzustellen. Ein einfaches, aber effektives System, das Sie auch mal bei Ihrer Freundin ausprobieren sollten. *Lure of the Temptress* gehört selbst heute noch zu den interessantesten Adventures und macht dank der spannenden Geschichte sowie der vielen lustigen Dialoge großen Spaß. Unser zweites Gratisspiel *Ocean City Vol. 1* von Harald Breitmaier schlägt ebenfalls in die Adventure-Kerbe. Sie erleben in einer Mischung aus 3D und 2D ein sehr amüsantes und frivoles Comic-Abenteuer. Ein Muss für Freunde von sehr viel nackter, weiblicher Haut.

Andreas Bertils

MEDIEVAL 2: TOTAL WAR

Heute ein König

Rise of Kings toppt das Hauptspiel. Intelligenterer Gegner und ein größeres Gebiet fordern Sie gewaltig.

RISE OF KINGS 1.3 | Wenn fette Armeen aufeinanderprallen, heißt das meist nur eines: Nein, es handelt sich nicht um das alljährliche Weight-Watchers-Treffen, sondern um das Computerspiel *Medieval 2: Total War*. Was könnten wir Strategen derzeit Schmackhafteres anbieten als eine wirklich gigantische Mod zu diesem Taktik-Epos?

AUF DIE GRÖSSE KOMMT ES AN Starten Sie *Rise of Kings*, fällt Ihnen mit Sicherheit sofort auf, dass sich an der Weltkarte eini-

ges getan hat. Das neue Gebiet ist wesentlich größer als die Landschaft des Hauptspiels. Damit Sie nicht noch nächstes Jahr damit beschäftigt sind, von einem Ende der Karte zum anderen zu latschen, bietet Ihnen die fantastische Mod nun zwei Züge pro Runde. Doch das ist natürlich noch längst nicht alles, was sie in petto hat. Richtig interessant fanden wir, dass Sie in den Städten nun besondere Titel und Wappen erhalten wie etwa „Duke of Mailand“. Diese verleihen Ihnen Extra-Fertigkeiten, zum Beispiel „Steuererinnahmen +5“. Das ist nicht nur sehr nützlich, es verleiht Ihnen auch das Gefühl, im Spiel wichtiger zu

sein. Auch beim Bündnis-System hat sich einiges getan. Partner halten sich nun an Vereinbarungen, was dazu führt, dass sich große Machtblöcke bilden – Politiker sollten sich daran mal ein Beispiel nehmen. Es kann allerdings auch sein, dass sich ein Feind plötzlich Ihren Reihen anschließt, weil Sie einen seiner Gegner attackiert haben. Dadurch erhalten die Kämpfe wesentlich mehr Spannung. Apropos Kämpfe: An der künstlichen Intelligenz haben die Modder kräftig geschraubt, sodass sich die Soldaten nun recht intelligent verhalten – ganz im Gegenteil zur realen Welt. Gepaart mit den neuen und

sehr hübschen Horizont- und Himmelstexturen erleben Sie die Kämpfe nun völlig anders und vor allem taktisch sehr viel fordernder als im Hauptspiel. *Rise of Kings* in der aktuellen Version 1.3 sollte auf keiner Festplatte eines Medieval 2-Fans fehlen, da es schon beinahe wie ein eigenes Spiel anmutet und über lange Zeit motiviert.

Andreas Bertils

Info: www.twcenter.net

Medieval 2: Total War - Rise of Kings 1.3

MODUS:	Einzelspieler/Mehrspieler
VORAUSSETZUNG:	Medieval 2: Total War
GRÖSSE IN MEGABYTE:	20,2
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT

Die deutschen Reiter preschen mit ihren Lanzen durch die Angreifer des Heiligen Römischen Imperiums.



>>Cheater bei der Polo-WM.<<

Beim Sturm auf eine Stadt treffen unsere Truppen schon vor den Mauern auf enorme Gegenwehr.



>>Ostberlin: 9. November 1989.<<

WÄHLE DEINE FEINDE -

Die Gefahr lauert hinter jeder Ecke!

Gegner satt stellen sich Dir entgegen. Bekämpfe sie mit roher Gewalt, gezielter Magie oder gewitzten Strategien.

AHOI, BROWSE!

www.edynanite.de
gamer/dynamite



Der Venad ist ihre Heimatbasis und gleichzeitig ein ganzes Universum, über das Sie in die anderen Gebiete gelangen.

Master of the Universe

In *Revorix* herrschen Sie über ein ganzes Universum und wollen dieses Reich sogar noch ausdehnen.

Revorix sieht auf den ersten Blick aus wie ein konventionelles Weltraum-Spiel. Dieser Eindruck täuscht: Obwohl es wieder einmal um den strategischen Aufbau eines Imperiums geht, gehört der Titel zum Komplexesten, was Sie momentan im Browser-Fenster zu spielen bekommen. Bis Sie das erste eigene Schiff ins All entlassen, setzen Sie sich mit den Möglichkeiten, die Ihnen der eigene Venad bietet, auseinander. Was ist ein Venad, fragen Sie sich jetzt wahrscheinlich. Als Venad bezeichnet man in *Revorix* die eigene Basis. Es handelt sich aber nicht um einen Planeten, sondern um eine Art Mini-Universum, das Sie mithilfe von Wurmlöchern verlassen, um ins große Universum zu gelangen. Computergesteuerte Gegner sind zahlreich und in allen nur erdenklichen Schwierigkeitsgraden verfügbar. Diese Alien-Flotten fliegen frei durchs All, besetzen Sektoren und greifen auch an. Die Unterschiede der Flotten beschränken sich nicht nur auf die reine Aggressivität und Stärke, sondern reichen bis zur Schiffsconfiguration. Diese ist auch wichtig für die eigenen Raumer: Wendigkeit, Panzerung, Schildstärke, Reaktorkapazität, Besatzung und noch viele weitere Faktoren entscheiden über den Einsatzweck. Wie im wahren Leben benötigt ein Schiff auch einen Kapitän. Den bilden Sie aus und trainieren ihn. Unter Umständen kommt es vor, dass Sie ein Schiff nicht einsetzen können, weil Sie keinen Kapitän haben, der im Stande ist, dieses Schiff zu führen. Wer Komplexität als Bereicherung empfindet, erhält mit *Revorix*, was er braucht.

Dr. Andreas Lober

Info: www.revorix.de

HALF-LIFE 2

Spiel mit offenen Karten!



Wir erledigen auf der Karte SS_Towers_104 einen der neuen Gegner.

In zwei neuen hübschen Gebieten treten Sie im Deathmatch gegeneinander an.

SHREDDED SAILS | *Shredded Sails* verpasst Ihrem *Half-Life 2*-Mehrspieler-Modus zwar keine neuen Spiel-Elemente, dafür glänzt das Teil durch eine wunderschön texturierte Karte – sogar in zwei Ausführungen – und eine Handvoll passender Spielfiguren. Die Macher wollten lediglich zeigen, was Sie draufhaben, behalten sich aber dennoch die Möglichkeit auf zukünftige Erweiterung vor. Wir bitten darum!

Jürgen Krauß

Info: www.teravisiongames.com

Half-Life 2: Shredded Sails

MODUS: Mehrspieler
VORAUSSETZUNG: Half-Life 2, Steam
GRÖSSE IN MEGABYTE: 138
AUF DVD: Ja
WERTUNG: 10

WWW.2-WORLD8.COM

THE ELDER SCROLLS 4: OBLIVION

Bums, Falle da!

Passen Sie auf, denn im *Deathtrap Dungeon* lauert hinter jeder Ecke der Tod. Dafür ist die Belohnung super. DEATHTRAP DUNGEON | Sie haben ganz Tamriel bereist, die größten Monster das Fürchten gelehrt, die Tore nach Oblivion geschlossen und auch sonst alles erlebt, was die zauberhafte Welt von Cyrodiil zu bieten hat? Dann versuchen Sie sich doch mal am *Deathtrap Dungeon*. Aber Vorsicht, das ist eine harte Nuss!

VORSICHT, FALLE! Baron von Hassk baute vor langer Zeit ein Verlies – so

mit Fallen gespickt, dass es bislang jeden Abenteuerer, der sich über die Schwelle wagte, einfach verschluckt hat. Die Beweggründe des Blaublütigen bleiben im Dunkeln, sind aber ehrlich gesagt auch egal – einzig die Herausforderung für den *Oblivion*-Helden zählt! Und die ist größer als Otrfried Fischers Hinterteil. Auf fünf Ebenen stellen sich Ihnen nicht nur Skelette, riesige Monster und letztendlich der fiese Baron in den Weg, sondern jeder Ihrer Schritte birgt auch die Gefahr, in eine tödliche Falle zu laufen – und davon gibt es jede Menge. Niederstürzende

Baumstämme, tödliche Gruben und Pfeile, die aus den Wänden schießen, versetzen jedem unvorsichtigen Helden schnell die Beutezug-Suppe. Ein paar passend eingestreute Rätsel verlangsamen das Vorankommen zusätzlich.

WARUM SICH DAS ANTUN?

Warum sollten Sie diese Gefahr auf sich nehmen? Wenn Ihnen Langeweile als Grund nicht genügt, überzeugt Sie vielleicht die Belohnung. Massenhaft Gold, ein neuer Titel für den virtuellen Lebenslauf und ein feines Schwert warten auf den erfolgreichen Bezwün-

ger des *Deathtrap Dungeon*. Auch nicht genug? Dann lockt vielleicht die Tatsache, dass es sich hier um eine sehr gelungene Modifikation handelt, mit passender Sprachausgabe und ansprechendem Leveldesign. Wenn das immer noch nicht reicht, ist Ihnen wohl nicht mehr zu helfen. Jürgen Krauß

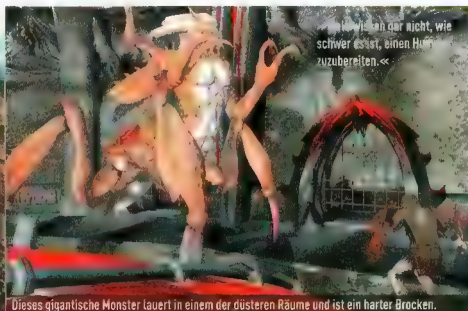
Info: www.schaersoft.de

The Elder Scrolls 4: Oblivion - Deathtrap Dungeon

MODUS:	Einzelspieler
VORAUSSETZUNG:	TES 4: Oblivion
GRÖSSE IN MEGABYTE:	8,13
AUF DVD:	Ja
WERTUNG:	SEHR GUT



Zwei Skelette stürmen nach unserer Feuerball-Attacke auf uns zu.



Dieses gigantische Monster lauert in einem der düsteren Räume und ist ein harter Brocken.

SURF DOCH MAL DA RUM!

SPIELE UND MODS

Act of War	www.planet-actofwar.de
Axis	www.extreme-players.de
Alles	www.demonnews.de
Alles	www.maddb.com
Battlefield 2	www.battlefield.d2.net
Battlefield 1942	www.battlefield-1942.net
Counter-Strike	www.counter-strike.net
Counter-Strike	www.cslan00.de
DHRR: Die Schlacht um Mittelmeer 2	www.schlacht-mittelmeer.de
Doom 3	www.doom3maps.org
Enemy Territory: Quake Wars	www.etqwq.de
FIFA	www.fifa.de
FIFA	www.fifa.de
Ghost Recon Advanced Warfighter	www.groww.de
GTA: San Andreas	www.gta-mods.de
Half-Life	www.planethalflife.com
Half-Life 2	www.half2.de
Jedi Knight	www.darth-sorc.de
Joint Task Force	www.jtfq.de
Max Payne 2	www.mpayne.de
Medal of Honor: Allied Assault	www.planetmedalofhonor.com
Pro Evolution Soccer	www.pes-x.de
Quake 4	www.q4k4maps.org
Rainbow Six	www.rainbow-six.org
Splinter Cell	http://www.splintercell-unreal.de
Star Wars: Empire at War	http://www.gaw-games.com
The Elder Scrolls 4: Oblivion	www.elderscrolls4.com
Warcraft 3	www.warcraft3.com
Wolfenstein: Enemy Territory	www.warcraft3.com
World of Warcraft	www.buffed.de

Angehörige Act of War-Zocker finden alles, was Sie brauchen. „un/angenehm und „persönlicher Anschauung. Nach eigenen Angaben sind die „Extreme-Players“ ja perverts. Auf ihrer Seite gibt es irgendwas altes, und das finden wir schön. Wenn man alles sucht und nie was findet, kann das eine Seite sein, die man nicht sehen darf. Sie finden mehr als 2.000 Mods zu nahezu allen PC-Spielen auf diesem Planeten. Unsere Nummer 1, wenn es um Battlefield geht, ist sehr gelungener Art. Alles zum Thema Battlefield und noch vieles mehr. Mittlerweile geht auf der Seite echt die Post ab! Offizielle Counter-Strike-Seite der Entwickler. Vor allem gibt es Insider-Informationen und jede Menge heißer Screenshots. Seite einer Gruppe, die sich „Die Doppelklingen“ nennt. Hier finden Sie so viele Karten, die e kommen Sie gar nicht ab zu zocken! Strategien in The Sims Fantasy Welt finden hier, was Sie brauchen. Nur den Link zum Ring nicht. Wenn es Material zu id Software's Ego-Shooter geht, dann auf dieser krasse Website. Diese Seite informiert Sie umfassend über den kommenden Teamstrategie-Spiel „Kha-ari“. Alle Infos und News sowie jede Menge Downloads und um den Dussel Shooter. Wer auf die Vollversion e abfährt, markiert sich diese Seite. Selbst in der Metra... findet sie spritz. Alle Informationen zum Ego-Shooter Ghost Recon Advanced Warfighter von Ubisoft. Ein profiles und informatives Depot. Alles zu GTA: San Andreas und den Vorgänger der Grand Theft Auto-Reihe. Vollständige und für den Gangster von Welt. Hier finden Sie alles zum Thema Half-Life-Mods, News, Downloads und Infos ohne Ende machen die Website zur Pflicht! Wenn es um Half-Life 2 geht, sind Sie auf dieser professionell gestalteten Website richtig. Auf dieser übersichtlichen Fanseite finden Sie alles, was das Star Wars-Werk höher schlagen lässt. Nicht auf der Seite. Die erste Anlaufstelle zu Joint Task Force: Wapex mit Infos, ist die Website ein absolutes Muss für jeden Strategen. Welt das Max Payne 2-Abenteuer extrem kurz ist, kommen zusätzlich eine Flut von Modis, um die Wertzeit zu verlängern. Die größte amerikanische Fanseite zu Medal of Honor: Allied Assault bietet allen Hintergrundinfos, neuen Karten, Mods und Skins. Fundgrube zur Nummer 1 unter den Fußballspielen. Diese Website für Quake 4 ist eine der aktivsten Anlaufstellen für dieses Spiel... und liefert Mods, Maps und Infos ohne Ende. Was mit Rainbow Six 3 hat, arbeitet Heikel. Mha schreibt sich wirklich auf. a.1. Lisbets Agenten-Abenteuer steht bei Modden ganz hoch im Kurs. Hier gibt es alles zu dem Thema. Alles, was Sie über die Sternenkriegsage und das Echtzeit-Strategiespiel wissen wollen, finden Sie hier. Wenn es irgendwas coolere Erweiterungen, Mods und Gimmicks für Oblivion geht, dann auf der deutschen Fan-Seite. Was man über den Echtzeit-Kraller wissen will, steht auf dieser schönen Seite. Sehr ordentlich gemacht! Die größte deutsche Fanseite für Enemy Territory. Alle die News, was es Downloads und hervorragende Tipps. Bietet die größte deutsche Datenbank für WoW sowie News, Tests, und Markendaten zu allen Online-Spielen.

RELEASE:
9. MAI 2007

WWW.2-WORLDS.COM



Two WORLDS

JETZT SCHON BESSER ALS GOTHIC 3!

PC Powerplay, Februar 2007

TECHNIKWUNDER:

Gestochen scharfe Texturen, enorme Weitsicht,
blühende Landschaften - aber kaum Ladezeiten!
Die Technik von Two Worlds ist beeindruckend.

Felix Schütz, PC Games 03/07

EDEL-ROLLENSPIEL

Bereits jetzt macht das Spiel einen so guten Eindruck, dass
es die Konkurrenz in Form von The Elder Scrolls 4: Oblivion und
Gothic 3 übertrumpfen könnte.

Andreas Borchs, PC-Anwalt 03/07

PRÄCHTIG. UND VERDÄMMT RIESIG.

Two Worlds wird nicht nur das technisch und grafisch beste 3D-Rollenspiel für PC
und Xbox 360 sein, sondern auch in Sachen Figurenverhalten, Inventarkomfort und
Vielfalt punkten.

Jonas Eibl, 4players.de



PhysX
by ageia

TopWare
INTERACTIVE

ZUXXEZ
ENTERTAINMENT AG



Copyright © 2007 by ZUXXEZ AG. Alle Rechte vorbehalten. Developed by Emilio Pardo Salas. All rights reserved. Two Worlds
and the Two Worlds logo are registered trademarks of Zuxxez Entertainment AG. PhysX and TopWare Interactive are registered trademarks of TopWare Interactive AG. All other trademarks are property of their respective owners.

mein freund
nennt mich
ENGELCHEN.
ich nenn' ihn
OPFER.

play vanilla, das erste spielemagazin für frauen ist da.

Mädels, aufstehen, Spaß haben! Mit play vanilla geht's dem Alltag an den Kragen. Denn spannende Reportagen und inspirierende Berichte machen Appetit auf die faszinierenden Welten von PlayStation, Xbox, DS, Wii, iPod, Handy und PC. Also Mädels, ran an die Geräte, zeigt's den Kerlen! play vanilla - alles andere ist kalter Kaffee.

...ll bei den
Frauenzeitschriften
für nur € 1,90

www.playvanilla.de



SPIELETIPPS



Seite 119

Sam & Max: Episode 4

Seite 120

Resident Evil 4



KURZTIPPS

Company of Heroes
Infernal
Marvel: Ultimate Alliance
Maelstrom
The Regiment
Spellforce: The Order of Dawn

Seite 118
Seite 118
Seite 118
Seite 118
Seite 118
Seite 118

SPIELETIPPS

Sam & Max: Episode 4
Resident Evil 4

Seite 119
Seite 120

EINSENDE-HINWEISE

- Die eingesandten Tipps & Tricks müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen Publikationen stammen oder bereits einem anderen Verlag zur Veröffentlichung vorliegen.
- Das Spiel, zu dem Sie Tipps & Tricks erstellen, sollte möglichst aktuell sein. Komplettlösungen zu Titeln wie C&C 1 oder Monkey Island 2 können wir also leider nicht mehr berücksichtigen.
- Kurze Spieletipps (so genannte „Kurztipps“) finden auch auf einer Postkarte Platz. Bitte geben Sie ebenfalls an, mit welcher Spielversion die Kurztipps erstellt wurden!
- Längere Texte sollten Sie uns auf einer Diskette zukommen lassen.
- Wir freuen uns über jeden Screenshot und Skizzen. Letztere sollten Sie mithilfe eines Grafikprogramms erstellen und auf CD mitschicken.
- Das Text- und Grafikformat spielt prinzipiell keine Rolle – Word-für-Windows-Dokumente sowie GIF-, PCX-, TIF- und BMP-Dateien erleichtern uns aber die Arbeit erheblich.
- Bitte vermerken Sie auf dem Umschlag, für welches Spiel Sie einen Tipp einsenden.
- Cheatprogramme packen wir gern auf unsere Cover-DVD und entlohnen Sie auch entsprechend dafür.
- Notieren Sie Name und Anschrift nicht nur auf dem Briefumschlag, sondern auch auf allen Disketten, CDs und schriftlichen Unterlagen.

Ihre Tipps & Tricks schicken Sie an folgende Adresse:

COMPUTE MEDIA

Redaktion PC ACTION

Kennwort: Tipps & Tricks

Dr.-Mack-Straße 77

99742 Fülth

oder per E-Mail an: tipps@pcaction.de

PC ACTION Hilft!

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC ACTION angesprochen wurde? Die Redaktion steht Ihnen nach Möglichkeit mit Rat und Tat zur Seite.

Per Eintrag im entsprechenden Genre-Forum auf www.pcaction.de.

Technische Fragen:

09001/101950*

Täglich von 8 bis 24 Uhr!

* Der Anruf kostet 1,56 Euro pro Minute

Tipps & Tricks:

09001/101951*

TIPPS&TRICKS-INDEX

HIER FINDEN SIE DIE SPIELETIPPS DER VERGANGENEN MONATE AUF EINEM BLICK.

TITEL	AUSGABE
Arno 1731	1/07
Armed Assault	2/07
Battlefield 2142	2/06
Call of Juarez	11/06
Company of Heroes	11/06, 12/06
Die Siedler 7: Die nächste Generation	10/06
Flutwat 2	11/06
Gothic 2: Die Nacht des Raben	0/06
Gothic 3	12/06, 1/07
Heroes of Might and Magic 5	8/06, 9/06, 10/06
Joint Task Force	11/06
Paradise	11/06
Prey	9/06
Roadway 2	2/07
Sam & Max: Episode 1 und 2	3/07, 4/07
Scarface: The World at Your Fingertips	1/07
Silverfall	4/07
Six Episodes: Emergence	10/06
The Elder Scrolls 4: Oblivion	6/06, 7/06, 11/06
Tron Quest	9/06
World of Warcraft	3/06, 5/06, 6/06, 10/06, 12/06
World of Warcraft: The Burning Crusade	3/07



Hilf mir mal kurz!

Spellforce: The Order of Dawn

AUF DVD
VOLL-
VERSION

Öffnen Sie die Konsole, indem Sie die **Plus**-Taste oder die **Strg**- und die **Plus**-Taste gleichzeitig drücken (hängt von der Version ab). Achten Sie auf die Groß- und Kleinschreibung.

Cheat	Wirkung
Application: SetGodMode (1/0)	Avatar ist unsterblich an/aus
Application: SetNoManaUsage (1/0)	Unendlich Mana an/aus
Application: SetFigureTechTreeMode (1/0)	Alle Einheiten verfügbar an/aus
Application: SetBuildingTechTreeMode (1/0)	Alle Gebäude freigeschaltet an/aus
Application: FastHeroCast (1/0)	Helden werden schneller beschworen an/aus
Application: SetBuildingFastBuildMode (1/0)	Gebäude haben geringere Bauzeit an/aus
Application: GiveMeGoods (x)	Sie erhalten x Einheiten von allen Rohstoffen
Atmosphere: TimeLock (1)	Hält die Zeit an, mit „0“ wieder einschalten
Atmosphere: SetHour (x)	Stellt die Uhrzeit auf die Stunde x
Atmosphere: SetAngle (x)	Den Stand der Sonne bestimmen. Tag: X=1-177, Nacht: X=178-351, Zenit: X=89. Dabei muss TimeLock aktiviert sein.
Render: EnableFog (1,0)	Nebel über dem Meer ein/ausschalten
Render: Textures (1,0)	Texturen ein/ausschalten
Terrain: Mode_DetailMapsOff (1)	Terrain-Texturen auf niedrigste Detailstufe stellen
Terrain: Mode_DetailMapsOn (1)	Terrain-Texturen auf höchste Detailstufe stellen
Render: EnableFog (1,0)	Nebel über dem Meer ein/ausschalten

BEVÖLKERUNGSTRICK:

Es gibt einen Kniff, wie Sie das Bevölkerungslimit von 80 Einheiten umgehen. Dies geht ausschließlich auf Inseln, auf denen sich Dunkelelfenmonumente befinden. Sie benötigen einen Hexenmeister und das Upgrade „Hexenmeister verwandelt sich nach seinem Ableben in eine Giftspinne“. Führen Sie das Upgrade aus und produzieren Sie 80 Hexenmeister. Töten Sie alle Hexenmeister und schon haben Sie 80 Giftspinnen, die Sie wie normale Einheiten steuern können, die aber nicht als Einheiten zählen. Diesen Trick können Sie beliebig oft wiederholen und sich so eine riesige Spinnenarmee zulegen.

EASTEREGG:

Kurz vor dem Ende der Einzelspieler-Kampagne gibt es ein unglaublich lustiges Easteregg zu bestaunen. Wenn Sie die Insel Sharrow erreicht haben, begeben Sie sich mithilfe eines Seelensteins noch mal zurück nach Graufurt. Um Punkt Mitternacht erscheint auf dem Friedhof ein Skelett namens Libi, das auf jedem Grabstein einen weiteren Kollegen hervorzaubert. Jeder der knochigen Kerle hört auf den Namen eines der *Spellforce*-Entwickler (vergleiche Credits). Im Morgengrauen hat der Spuk ein Ende und die Skelette lösen sich buchstäblich in Luft auf.

Marvel: Ultimate Alliance

Mit den Cheats ist es kein Problem, die Bande gleich zu Spielbeginn auf Vormann zu bringen. Für die Tastenkombinationen die **Pfeil**-Tasten verwenden. Und so geht's:

Tastenkombination	Wirkung
Folgende Tastenkombinationen im Hero-Details-Menü eingeben:	
Hoch, hoch, hoch, links, rechts, links, Eingabe	100.000 Erfahrungspunkte
Hoch, links, hoch, links, runter, rechts, rechts, Eingabe	Level 99
Hoch, hoch, runter, runter, links, links, links, Eingabe	Alle Charaktere
Links, rechts, links, rechts, hoch, runter, hoch, runter, links, rechts, Eingabe	Alle Kräfte
Hoch, runter, hoch, runter, links, rechts, links, rechts, hoch, runter, Eingabe	Alle Kostüme

Folgende Kombinationen im **Review-Menü** eintippen:

Hoch, links, links, hoch, rechts, rechts, hoch, Escape	Alle Filme
Links, rechts, rechts, links, hoch, hoch, rechts, Escape	Alle Comics
Hoch, runter, rechts, links, hoch, hoch, runter, Escape	Alle Wallpaper
Runter, runter, runter, rechts, rechts, links, runter, Escape	Alle Concept-Artworks

Die Kombinationen im **Pausenmenü** oder **während des Spiels** eingeben:

Hoch, runter, hoch, runter, hoch, links, runter, rechts, Eingabe	Gott-Modus
Links, rechts, runter, runter, rechts, links, Eingabe	Ein Schlag tötet
Hoch, links, hoch, rechts, runter, rechts, Eingabe	Hohes Spieltempo

The Regiment

Erstellen Sie ein Profil mit dem Namen **Monkey**, um die Konsole zu aktivieren. Alternativ können Sie eine Desktop-Verknüpfung erstellen, in der Sie das Startparameter um **-Console** erweitern. Nun können Sie mit der 6-Taste die Konsole aufrufen und die Codes eingeben.

Cheat	Wirkung
God	Gott-Modus
Allweapons	Alle Waffen freischalten
Allammo	Sämtliche Munitionsarten freischalten
Ammo	Munition auffüllen

Maelstrom

Öffnen Sie mit einem **Texteditor** das aktuelle **Savegames-File**. Sie finden es im Codemasters-Ordner.

Scrollen Sie runter, bis Sie zum Punkt **Resource** = kommen. Tragen Sie folgendes ein:

```
R_solar_energy = 100000
R_salvage = 100000
R_fresh_water = 100000
```

Bei **collisionsGroup = 3** und **parameterMax** = Folgendes ändern:
Health2 = 50000
Armour2 = 50000

Achtung: Vor und hinter dem Gleich-Zeichen das Leerzeichen nicht vergessen. Despeichern. Spielstand neu laden. Fertig!

Infernal

Diese Codes ganz simpel während des Spiels eingeben:

IFUAMMO	Unbegrenzt Munition
IFUMANA	Unendlich viel Mana
IFGPLASMA	Plasma-Wumme
IFGDGUN	Dual-Baretta
IFDAURA	Tödliche Aura
IFMDAMAGE	Waffen richten größeren Schaden an

Company of Heroes

Legen Sie eine neue Desktop-Verknüpfung an und ergänzen Sie den Startparameter mit **-dev**. Jetzt können Sie während des Spiels die Konsole öffnen, indem Sie die **Strg**-, **Shift**- und **^Zirkumflex**-Tasten gleichzeitig drücken. Geben Sie die Cheat-Codes in die Konsole ein und bestätigen Sie mit der **Eingabetaste**.

Cheat	Wirkung
FOW_Toggle	Nebel des Krieges aus/einschalten
Setsmrate x	Spielgeschwindigkeit auf x setzen. Normal: 8
Ee_bigheadmode 1/0	Große Köpfe ein/aus
Taskbar_hide	Task-Leiste verschwindet
Taskbar_show	Task-Leiste sichtbar
Restart	Spiel neu starten
Abortgame	Spiel abbrechen

Sam & Max: Episode 4

Im neuen Abenteuer *Abe Lincoln Must Die!* des tierisch verrückten Duos legen Sie sich mit gleich zwei US-Präsidenten an. Damit Sie erfolgreich sind, gibt es hier unsere hausgemachte Komplettlösung!

NICHT AUFLEGEN!

Hallo, Mr. President

Zu Beginn erfahren Sie wie in jedem *Sam & Max*-Abenteuer per Telefongespräch, was es zu tun gibt. Diesmal ist der Präsident der USA verrückt geworden und erlässt allerhand seltsame Gesetze. Nach der Zwischensequenz befinden Sie sich vor dem Weißen Haus. Sprechen Sie mit dem Secret-Service-Agenten. Nachdem Sie sämtliche Dialogoptionen ausgeschöpft haben, ohne den gewünschten Einlass in das Weiße Haus zu erlangen, sehen Sie sich noch ein wenig auf dem Gelände um. Sie entdecken am Pool Max' alten Boxhandschuh, den Sie einstecken – man weiß ja nie, wofür man den noch braucht. Lassen Sie Sam kurz auf das Telefon in dem kleinen Raum rechts vom Eingang blicken, sodass er sich die Nummer merken kann. Fahren Sie dann zurück zu Ihrem Büro. Benutzen Sie das Telefon und rufen Sie im Weißen Haus an. Der Secret-Service-Agent nimmt ab. Bitten Sie ihn, einen Moment am Telefon zu warten. Fahren Sie dann zurück zum Weißen Haus. Der Agent ist noch immer am Telefon, der Weg ist frei – betreten Sie nun das Weiße Haus.

Lost in Translation

Sprechen Sie mit dem Präsidenten und bieten Sie sich als Übersetzer an. Versuchen Sie die Tür zu öffnen, über der „War“ steht. Nachdem Sie vom Agenten vor die Tür befördert wurden, gehen Sie noch mal in den Raum. Sie sollen nun das Gespräch zwischen dem Präsidenten und Whizzer übersetzen. Behaupten Sie einfach, Whizzer habe nach einem Getränk gefragt. Whizzer kann der Versuchung nicht widerstehen, trinkt trotz seiner Allergie Sodawasser und sucht dann hektisch nach einer Toilette. Sagen Sie, Whizzer wolle wissen, wo der „War-Raum“ sei. Als er versucht, dort

hineinzugelangen, ereilt ihn das gleiche Schicksal wie Sie zuvor und er wird von dem Agenten vor die Tür getragen. Endlich sind Sie mit dem Präsidenten allein.

Mord im Weißen Haus

Wenden Sie den Boxhandschuh nun auf den Präsidenten an. Sie entdecken, dass dieser in Wirklichkeit ein Roboter ist. Der Agent kommt herein, bemerkt, dass die Aktion enttarnt wurde und erweckt die Statue von Abraham „Abe“ Lincoln zum Leben, der nun als neuer Präsident kandidiert. Als Konkurrent stellt sich Max. Nachdem Sie eine Zeit lang erfolglos mit Abe Lincoln debattiert haben, fahren Sie zurück zum Büro. Rechts neben dem Laden von Sybil hängen diverse Poster. Davon fällt eines herunter, wenn Sie es anklicken. Nehmen Sie das Poster auf. Besuchen Sie nun Bosco. Er bietet Ihnen ein Wahrheitsserum an – zum Schnäppchenpreis von 100 Millionen Dollar. Sie verlassen den Laden wieder, weil Sie Ihre 100 Millionen Dollar im anderen Anzug vergessen haben. Fordern Sie Hugh Bliss auf, Ihnen einen Magietrick zu zeigen. Während er verschwunden ist, nehmen Sie das Schild, das neben seinem Stand hängt. Sie gehen nun ins Weiße Haus, nehmen dort die Schilder neben der Kamera und tauschen diese sowie das Schild von Hugh Bliss und das Poster mit den Schildern im Garten neben der Kamera. Wechseln Sie auf das Schild „Two wrongs don't make a right“ und befragen Sie Abe nach seinem Standpunkt bezüglich der Religionen. Er verliert das erste Mal an Popularität. Sammeln Sie beim Weißen Haus einen der Wahlzettel ein, die vor Abe Lincoln liegen. Im Anschluss setzen Sie den Abhörkäufer auf Lincoln an und sprechen mit ihm. Danach gehen Sie zu Sybil, zeigen ihr den Wahlzettel und benutzen in Ihrem Büro den Abhörkäufer mit dem Telefon und rufen Sybil an. Sie will sich mit Abe treffen und macht vor dem Weißen Haus eine Szene, als er abstreitet, sie zu kennen. Das kostet ihn weitere Sympathiepunkte. Wechseln Sie auf das Poster, auf dem steht „I want all you got“ und reden Sie mit Abe über

die Steuern. Zuletzt wechseln Sie zu dem Schild, das „Home Delivery“ verspricht und quatschen Lincoln auf seine Einstellung zu Giftmüll an. Lincolns Popularität ist endgültig im Keller und er stürzt wutentbrannt davon, als Max zum Präsidenten der Vereinigten Staaten aufsteigt.

NICHT ÜBEL, DER KÖNIG ZU SEIN ...

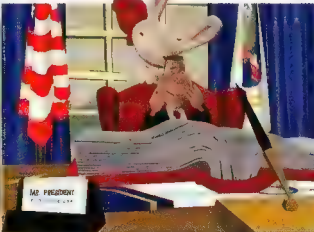
Mit alter Macht

Nun betreten Sie wieder das Weiße Haus, nehmen die Auszeichnung vom Tisch und verleihen sie dem Agenten, der den War-Room bewacht. Als Präsident der Vereinigten Staaten ist man bekanntermaßen Herr des Universums, das Alpha und das Omega sozusagen. Als solches steht es auch in Ihrer Macht, nach Belieben das Datum und den aktuellen Tag festzulegen. Ändern Sie das Datum im Kalender auf „Secretary's Day“ und befehlen Sie dem Agenten, heute Urlaub zu nehmen. Gehen Sie zu Sybil, stibitzen Sie das Gerät, mit dem man das Alter messen kann und benutzen Sie es für die Würstchen von Bosco. Da die Würstchen aus den Anfängen der Menschheitsgeschichte stammen, gilt Boscos Laden von nun als historische Einrichtung. Im Weißen Haus übertragen Sie die verfügbaren Finanzen aus dem Kalender, der auf dem Tisch des Präsidenten liegt, auf Boscos Laden. Sie erhalten von Bosco das Wahrheitsserum, das sich als Flasche Wodka herausstellt. Verabreichen Sie Whizzer den Wodka. Durch das Ausplaudern der Geheimnisse zerstreiten sich die drei Gouverneure und es herrscht Krieg – endlich Zutritt zum War-Room. Nachdem Sie dort einige Raketen verschossen haben, wissen Sie: Für die Peilung brauchen die Raketen ein sogenanntes Beacon (eine Art Peilsender). Sie gehen in Boscos Laden und greifen dort das Beacon rechts unter der Kamera. Fahren Sie hinter Abe Lincoln her und heften Sie das Beacon an ihn. Im War-Room schießen Sie eine Rakete auf Lincoln – und genießen entspannt die Endsequenz.

Dennis Blumenthal



Bitten Sie Hugh Bliss noch einmal, seinen Trick vorzuführen und zu verschwinden. Während er weg ist, stibitzen Sie das Schild links.



Sobald Sie den Secret-Service-Agenten losgeworden sind, verpassen Sie dem Präsidenten eins mit dem Boxhandschuh.



In den Debatten zwischen Max und Abe Lincoln vertauschen Sie die Schilder, um Abe in seiner Popularität zu schwächen.

Resident Evil 4

Beim Kampf gegen die mysteriöse Sekte gibt es einige Dinge, die Sie beachten sollten, um nicht in den Fängen der fiesen Dorfbewohner zu landen.

ALLGEMEINE TIPPS

Effektiv kämpfen

Versuchen Sie, so wenig Munition wie möglich zu verschwenden. Deswegen empfehlen wir, bei kleinen Gegner-Gruppen zu Granaten zu greifen. Vor allem wenn die Feinde keine Ausweichmöglichkeit haben und zum Beispiel durch einen engen Gang auf Leon zustürmen, schicken Sie mit einem Sprengsatz mehrere Kult-Mitglieder (Ganados) auf einmal in die Pixel-Hölle. Gegen einzelne Dorfbewohner ist es ratsam, die Pistole einzusetzen. Gegen mehrere Feinde oder bei heftiger Bedrängnis hilft Ihnen die Schrotflinte aus der Klemme. Mit aufgerüsteten Schießseisen ballert Leon sogar durch mehrere Angreifer hindurch und spart so Munition. Wenn viele Gegner den Helden attackieren, sollten Sie bloß nicht versuchen, einen nach dem anderen auszuschalten. Zielen Sie stattdessen auf die Pixelknie der Angreifer. Damit verschaffen Sie sich nämlich einen Zeitvorteil. Solange die Feinde am Boden liegen, können Sie mit genauen Treffern auf die Oberkörper sämtliche Vitalfunktionen der Ganados ausschalten. Lassen Sie die Feinde ruhig an Sie herankommen, sofern es Sie nicht in Gefahr bringt. Denn je näher Sie an den Gegnern stehen, desto mehr Schaden richten Ihre Angriffe an und desto leichter lässt es sich zielen. Zudem sollten Sie oft auf den Tritt zurückgreifen, der sämtliche Feinde trifft, die in unmittelbarer Umgebung stehen. Sobald Sie einem Ganado in die hässliche Visage ballern, ist dieser benommen und wird durch den Tritt ausgeschaltet, den Sie mit der Action-Taste ausführen.

Inventory

Leon hat nur begrenzten Platz für Gegenstände zur Verfügung. Mischen Sie deshalb die Kräuter gleich, damit die Gesundheitsbringer weniger Raum benötigen. Schleppen Sie nicht zu viel unnötigen Kram mit sich herum, auf einige Gegenstände kann Leon getrost verzichten und sie in einer herumstehenden Kiste verstauen. Versuchen Sie, sich auf drei Waffen zu beschränken und auf keinen Fall zwei ähnliche Schießseisen mitzunehmen. Beispiel: Wenn Sie einen Punisher dabei haben, brauchen Sie die Standardpistole nicht. Mit den Heilgegenständen sollten Sie sehr sparsam umgehen. Oftmals lohnt es sich, einen bestanden Abschnitt zu wiederholen, um ihn sauber und ohne Fehler durchzuspielen. Beim zweiten Mal versuchen Sie, weniger Treffer einzustecken und weniger Munition und Gegenstände zu verbrauchen.

Waffen

Mit dem Erlös Ihrer Schatzsucherei motzen Sie Waffen auf. Dies hilft Ihnen im Kampf gegen größere Gegnergruppen. Es ist nicht ratsam, Geld zu bunkern, zu viele Waffen zu kaufen oder ausschließlich für Heilgegenstände Kohle auszugeben. Stattdessen ist es sinnvoll, regelmäßig ein paar weniger Waffen aufzubessern. Sobald Sie alle Werte einer Wumme aufs Maximum gesteigert haben, können Sie der jeweiligen Waffe eine Spezialfunktion verpassen. Aufrüsten lohnt sich also!

Schätze

Sammeln Sie möglichst viele Schätze und veredeln Sie diese, indem Sie die Dinger im Menü mit Edelsteinen verzieren. Vom Händler erhalten Sie dafür weitaus mehr Kohle als für einen üblichen Schutzgegenstand. Beim Verkäufer gibt es außerdem eine Schatzkarte, die

Ihnen hilft, gut versteckte Boni aufzuspüren. Wenn Sie irgendwo blinkende Gegenstände entdecken, sollten Sie alles genau untersuchen, um keinen Schatz auszulasen.

Fallen

An mehreren Stellen müssen Sie auf Bärenfallen achten, die im Wald und auf Pfaden ausgelegt sind. Außerdem sind zwischen Bäumen häufig Sprengfallen versteckt. Diese schalten Sie ausschließlich mit der zielgenauen Pistole aus. Bärenfallen lassen sich auch mit dem Messer entschärfen.

Schlösser, Türen und Ketten

Manche Türen lassen sich auch ohne Schlüssel, dafür mit Gewalt öffnen. Entweder treten Sie mehrmals gegen ein Tor oder eine Tür oder Sie greifen zum schweren Geschütz und knallen den Durchgang auf.

Tierische Helfer

Außer dem Hund, den Sie als Tierfreund zu Beginn aus der Bärenfalle befreit haben und der Ihnen im Verlauf des Spiels mächtig aus der Patsche hilft, erleichtern auch andere Tiere Leons Überlebensabenteuer. Schlangen hinterlassen beispielsweise Eier, nachdem Sie Leon erledigt hat. Hühner hingegen rücken ihre Eier freiwillig heraus. Warten Sie einfach kurz, dann werden Sie mit diesen nützlichen Heilgegenständen belohnt.

Die Karte

Die Karte erspart Ihnen weitgehend die lästige Suche nach Ausgängen oder relevanten Gegenständen. Sie erkennen, welche Türen offen oder verschlossen sind und für welche Sie einen passenden Schlüssel im Gepäck haben. Zudem erkennen Sie auf der Karte Missionsziele, Nebenmissionen, Schreibmaschinen und Händler.

Lukasz Ciszewski



Wenn mehrere Gegner auf Leon zustürmen, sollten Sie die Ruhe bewahren und die mächtige Schrotflinte auspacken.



Achten Sie unbedingt auf die tückischen Bärenfallen. Mithilfe des Messers entschärfen Sie die blöden Dinger, ohne Munition zu verbrauchen.



Meine Garantie für Sie:
Die Zufriedenheitsgarantie!
Dafür stehe ich mit meinem Namen
VERSprochen!
Dirk J. (FM) E. Meyer
Geschäftsführer (Dr.)

GREYCOMPUTERCOLOGNE GMBH
Deutschlands führender PC Hersteller im Preis-Leistungswettbewerb

Nr. 18

ab 21. März 2007



BESTELLHOTLINE
02236 / 848-0

www.GREY-COMPUTER.de

Kaufen Sie beim Testsieger!

des großen Gamestar Vergleichstest 04/07: „schnell und leise zum Testsieg“ und „hohe Spieleleistung und leise Kühlung bringen dem Turtle Gaming PC den Gesamtsieg“. Fazit: „Tolles Spielepaket“

 <p>8800GTX SLI Core 2 Quad 6700 4x 2.66GHz 2048 MB DDR2-800 Patriot NVIDIA 680SLI Enthusiast Board 500 GB Samsung SATA HD 16MB 2x 768 MB GeForce 8800GTX SLI 18x Lightscribe Samsung 850W Super Silent Netzteil Thermaltake Kandalf Tower Wasserkühlung optional erhältlich!</p> <p>60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht</p> <p>2999.⁹⁹</p>	 <p>8800GTX SLI Core 2 Duo E6700 2.67GHz 4MB 2048 MB DDR2-800 Patriot NVIDIA 680SLI Enthusiast Board 500 GB Samsung SATA HD 16MB 2x 768 MB GeForce 8800GTX SLI 18x Lightscribe Samsung 850W Super Silent Netzteil Stacker High End Alu Tower Wasserkühlung optional erhältlich!</p> <p>60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht</p> <p>2699.⁹⁹</p>	 <p>8800GTX SLI Core 2 Duo 6600 2x 2.4GHz 2048 MB DDR2-800 Patriot NVIDIA 680SLI Enthusiast Board 250 GB Samsung SATA HD 8MB 2x 768 MB GeForce 8800GTX SLI 18x Lightscribe Samsung 850W Super Silent Netzteil Thermaltake Kandalf Tower Wasserkühlung optional erhältlich!</p> <p>60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht</p> <p>2099.⁹⁹</p>
 <p>8800GTX Core 2 Duo E6600 2.4GHz 2048 MB DDR2-667 Aeonon ASUS oder MSI Board 400 GB Samsung SATA HDs 768 MB GeForce XFX 8800GTX 18x DVD Brenner Samsung 500W be quiet Straightip. Thermaltake Armor Jr. Wasserkühlung optional erhältlich!</p> <p>60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht</p> <p>1399.⁹⁵</p>	 <p>E4300@3.0GHZ Core 2 Duo E4300@ 3.0GHz 2048 MB DDR2-800 Patriot Abit OC Board Intel 965 320 GB Samsung SATA HD 768 MB EVGA 8800GTX 18x DVD Brenner Samsung 500W be quiet Straightipower Coolermaster Stacker</p> <p>60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht</p> <p>1269.⁹⁹</p>	 <p>E4300@3.0GHZ Core 2 Duo E4300@ 3.0GHz 1024 MB DDR2-800 Patriot Abit OC Board Intel 965 320 GB Samsung SATA HD 768 MB EVGA 8800GTX 18x DVD Brenner Samsung 500W be quiet Straightipower Coolermaster Mystique</p> <p>60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht</p> <p>1269.⁹⁹</p>
 <p>E4300@3.0GHZ Core 2 Duo E4300@ 3.0GHz 1024 MB DDR2-800 Patriot Abit OC Board Intel 965 250 GB Samsung SATA HD 320 MB 8800GTS Superclocked 18x DVD Brenner Samsung 400W Fortron Silent Netzteil Thermaltake Soprano</p> <p>60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht</p> <p>899.⁹⁹</p>	 <p>E4300@3.0GHZ Core 2 Duo E4300@ 3.0GHz 1024 MB DDR2-800 Patriot Abit OC Board Intel 965 160 GB Samsung SATA HD 512 MB ATI Radeon 1950 Pro 18x DVD Brenner Samsung 350W Fortron Silent Netzteil Thermaltake Soprano</p> <p>60 Monate Garantie mit 36 Monate bundesweitem Reparaturabholservice, 60 Monate Hotline, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht</p> <p>799.⁹⁹</p>	 <p>17" Gaming Notebooks mit 256 MB echter Grafik ab 999,95 im Shop.</p> <p>20" SLI 20" High End Notebook mit 2.0 GHz AMD Prozessor TL 60, 2048 MB DDR2, 2x 7950GTX SLI Grafikkartenverbund, 160 GB SATA Festplatte nur</p> <p>60 Monate Garantie und 24 Monate Vor Ort Abholservice</p> <p>2999.⁹⁹</p>

HARDWARE

8800 GTS mit 320 Megabyte

- Die fehlenden 320 Megabyte im Vergleich zur teureren 8800 GTS machen sich in 1.280x1.024 auch mit hohen Kantenglättungs-Modi nicht bemerkbar
- In den Klammern: Chip-, Shader- und Speicherkarte der jeweiligen Karte

1.280x1.024,
4x FSAA, 8:1 AF1.280x1.024,
8x0/8x/8x FSAA,
16:1 AF

Minimum-Fps

NEED FOR SPEED: CARBON V1.3

BESSER ▶ Fps	0	10	20	30	40	50	60	PREIS
MSI N8800 GTS 1220RE 8575/71 256/1024 Mem. 320 MB (GTS)							54 (+100%)	300,-
Forceware GF 8800 GTS (575) 1.100/1000 Mem. 320 MB (GTS)							51 (+132%)	330,-
Nvidia GF 8800 GTS (575) 1.100/1000 Mem. 320 MB (GTS)							49 (+123%)	350,-
EGS GF 8800 GTS (575) 1000 1000/1000 Mem. 320 MB (GTS)							48 (+118%)	Nicht lieferbar
X1950XTX (6500) 800 MHz 512 MB (GTS)							43 (+107%)	300,-
Nvidia GF7950 GT (512 MB) 560/720 MHz							22 (Basist)	240,-

SETTINGS: Core 2 Duo E6400, Gigabyte 945P-DS3P, 2x 1 G-Byte DDR2-800-Speicher, Forceware 93.71/97.92/901, Catalyst 7.1, AI off

ERSTER TEST: 8800 GTS (320 MEGABYTE)

Halbtraum

Sie wollen DX10 und möglichst viel Leistung für wenig Geld? Die neue GeForce 8800 GTS mit 320 Megabyte ist genau ihr Ding!

GRAFIK | Die Grafikkarte kostet rund 280 Euro und damit 60 Euro weniger als die älteren GTS-Modelle mit 640 Megabyte. Der Chip ist identisch zum teuren Modell, das heißt: 96 skalare Shader-Einheiten, 20 Textureinheiten und eine Speichereinbindung mit 320 Bit. Der allgemeine Teil des Grafikchips taktet mit 513 Megahertz, bei den Shader-Einheiten sind es 1.188,

beim GDDR3-Speicher 800. Manche Karten nutzen sogar noch höhere Taktraten. Daher haben wir diese bei unserem Benchmark separat aufgeführt. Fazit: Wenn Sie in 1.280x1.024 spielen und hohe Modi für Kantenglättung oder anisotrope Filterung meiden, ist die 320-Megabyte-Version genauso schnell wie eine 640er Karte. Dafür ist sie eventuell nicht so gut für kommende Titel wie *Crysis* gerüstet. Noch günstigere DX10-Modelle erscheinen später (siehe Meldung rechts). (DM)

Info: www.nvidia.de

AMD BARCELONA/BUDAPEST

Ganz schön kernig

Vier Kerne bringt AMD auf den kommenden Chips unter. Diese sollen schneller als die Vierkern-Modelle von Intel sein.

PROZESSOR | Volle Kraft voraus: Nach bislang unbestätigten Informationen kommt zunächst der Barcelona-Kern mit jeweils 512 Kilobyte L2-Zwischenspeicher pro Kern auf den Markt (8000er- und 2000er-Reihe). Die Taktfrequenzen reichen angeblich von 2,1 bis 2,6 Gigahertz. Prozessoren der 1000er-Reihe basieren hingegen auf dem Budapest-Kern, der auch mit einem gewöhnlichen, ungepufferten DDR2-800-Speicher zusammenarbeitet. (DM)

Info: www.amd.com/de-de

Vierkerner von Intel (links) sind bereits verfügbar. Die kommenden AMD-Modelle (Beispiel rechts) sollen zusätzlich über zwei Megabyte L3-Zwischenspeicher verfügen.



680i LT SLI, GEFORCE 7050

Chip Ahoi!

Nvidia bringt neue Hauptplatinen-Chipsätze mit schneller, integrierter Grafikkarte oder SLI zum kleinen Preis.

HAUPTPLATINE | Platinen mit Nforce 680i SLI sind derzeit besonders beliebt – aber sehr teuer (230 bis 300 Euro). Daher bringt Nvidia eine günstige Variante. Einsparungen: zwei statt drei Grafiksteckplätze, nur ein Netzwerk-Anschluss. Außerdem garantiert der Hersteller bei „SLI-ready“-Speicher nur noch DDR2-800 statt DDR2-1200. Beim GeForce 7050 handelt es sich hingegen um einen Chip mit integrierter Grafik. (DM)

Info: www.nvidia.de

Gewinn und spiel!

Optimale Ausstattung für Spieler: Bei der Laser-Maus GM3200 (sechsmal im Lostopf!) bestimmen Sie die Abtastrate in vier Stufen von 800 bis 3.200 dpi. Mit sieben Gewichten passen Sie das Mäuschen Ihren Spielgewohnheiten an. Drei brave Leser bekommen zudem das GH50-Headset.

Wofür steht die Abkürzung dpi?

a) Dots per inch (Punkte pro Zoll)

b) Dicks Puppen interaktiv

c) Ich kenne die Antwort, aber ich verrate sie nicht.

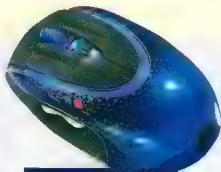
Die genauen Teilnahmebedingungen finden Sie auf Seite 20.

PC ACTION und Saitek verlosen drei Headsets und sechs Mäuse.

6x GM3200 Laser Maus



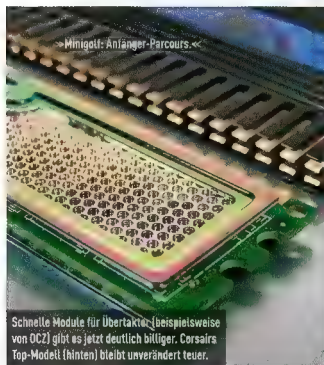
3x GH50 Surround Headset



Saitek

PREISNACHLASS BEI DDR2-SPEICHER

Günstige Prognose



Schnelle Module für Übertakter (beispielsweise von OC2) gibt es jetzt deutlich billiger. Corsairs Top-Modell (hinten) bleibt unverändert teuer.

Rechtzeitig für Windows Vista haben zahlreiche Speicher-Hersteller die Preise ihrer DDR2-Module nach unten korrigiert.

SPEICHER | Fallet, ihr Preise, fallet! Der Ein-Gigabyte-Riegel AET760UD00-30D von Aeneon (DDR2-667) kostet nur noch 55 Euro, Ende Januar drückten Sie 85 Euro ab. Die beliebten Mushkin-Module EM2-6400 mit zweimal 1.024 Megabyte sind sogar um 60 Euro günstiger geworden und kosten statt 230 nur noch 170 Euro. Besonders groß ist der Preisnachlass bei einigen Top-Modulen für Übertakter: Das DDR2-1000-Pärchen OC22P10002G bekommen Sie neuerdings rund 70 Euro günstiger für nur noch 230 Euro. Bei unserer DDR2-Referenz, dem Dominator-Duo Corsair TWIN2X2048-8888C4DF, hat sich preislich jedoch nichts getan. (DM)

Info: www.geizhals.at/de

AMD/ATI UND NVIDIA: GÜNSTIGE DX10-KARTEN

Die neue Spar-Klasse!

Bislang sind GeForce 8800 GTX und 8800 GTS – die einzigen Direct-X-10-Karten – noch sehr teuer. Bald folgen jedoch Sparvarianten.

GRAFIK | Für einige Grafikeffekte braucht man bei Crysis neben Windows Vista eine DX10-Grafikkarte. Sparsame Spieler warten auf die neuen Mittelklasse-Modelle, wie den G86-Chip von Nvidia mit 64 Skalarprozessoren und 128 Bit Speicheranbindung. Der neue RV630-Chip von AMD/Ati soll den Speicher ebenfalls per 128-Bit-Anbindung ansprechen. Laut Internet-Gerüchten gibt es drei Versionen, die in GDDR4-, GDDR3- und GDDR2-Varianten aufgeteilt sind. Die beiden zuerst Genannten unterstützen PCI Express 2 und Crossfire. Alle drei Modelle sollen zudem HD-Videos mit HDCP-Kopierschutz wiedergeben können. Angeblich startet AMD/Ati im April mit der Produktion. (DM)

Info: www.nvidia.de | ati.amd.com/de



Die 8800 GTS mit 1,28 Megabyte ist für 280 Euro noch die günstigste DX10-Karte. Bald folgen Mittelklasse-Modelle von Nvidia und AMD/Ati.

KILLER K1

Ein Mörder-Teil



>>So sieht sie also aus: Künstliche Intelligenz

Die Killer K1 ist eine Netzwerkkarte für den PCI-Steckplatz, die Verzögerungen verhindert und eine niedrige Latenz garantiert.

Eine Netzwerkkarte nur für Spieler: Neben dem Top-Modell Killer Nic (bisher noch nicht im Handel) kommt die günstige Killer K1 für 150 Euro. **NETZWERK** | Der Hersteller Bigfoot Network hat außer dem Preis auch die Taktrate des NPU-Chips (Network Processing Unit – Netzwerkverarbeitungseinheit) gesenkt – von 400 auf 333 Megahertz. Die PCI-Karte soll bei weniger Verzögerungen (lags) und geringerer Latenz trotzdem die gleichen Vorteile bringen wie die Killer Nic. Anders als mit der teuren Variante kann die Killer K1 zunächst jedoch keine Programme wie BitTorrent-Clients oder eine Firewall direkt per Netzwerk-Chip ausführen. Diese Funktion will man später per Aktualisierung nachreichen. (DM)

Info: www.killernic.com

LIES MICH!

AMD/Ati: R600 kommt später

Grafik | Die Veröffentlichung des Top-Grafikchips mit dem Codenamen R600 verschiebt sich auf das zweite Quartal. Ursprüngliche sollte er während der Cebit (15. bis 21. März in Hannover) seinen Einstand geben. Das erste Bild einer (angeblieben) OEM-Karte mit R600 zeigt eine lange Platine samt Kühlung. (DM)

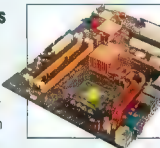


Info: ati.amd.com/de

Hersteller des Jahres

Vermischtes | In einer großen Umfrage haben die Leser unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware die Hardware-Hersteller und Innovationen des vergangenen Jahres gewählt: In den Kategorien Grafikkarten- und Hauptplatinen-Chipsätze erreichte Nvidia den ersten Platz. AMD/Ati wurde bei den Grafikchips Zweiter und bei den Platinen-Chipsätzen Dritter. Die Auszeichnung für den beliebtesten Prozessor-Hersteller geht an Intel. Corsair verbuchte den ersten Platz im Bereich Arbeitsspeicher, Logitech liegt bei Mäusen und Tastaturen vorn. Ein weiterer Abbräumer war Asus: erster Platz bei Hauptplatinen und Grafikkarten. Zur „Technik des Jahres“ wurde Nintendos Zapfenkonsole Wii gewählt. (DM)

Info: www.acgameshardware.de



Nvidia: Direct-X-10-Karten nicht für das alte AGP-Format



Grafik | Wie bereits berichtet, sollen die kommenden Einstiegschips von Nvidia mit dem Codenamen „G84“ pinkompatibel zur älteren GeForce-7600-GS sein. Da

es diese Karten auch in einer AGP-Version gibt, verbreitete sich im Internet das Gerücht, es könnte bald eine GeForce 8200 auf Basis des G84 für das AGP-Format geben. Mittlerweile hat Nvidia diese Vermutung jedoch widerlegt: Es gibt definitiv keine Grafikkarten der GeForce-8-Serie für den alten AGP-Steckplatz. Wenn Sie noch eine alte Hauptplatte haben, müssen Sie entsprechend aufrüsten. (DM)

Info: www.nvidia.de

Windows Vista verkauft sich schlechter als erwartet

Betriebssystem | „Windows Vista wird sich am Markt doppelt so schnell durchsetzen wie damals Windows XP.“ Das hatte Microsoft-Chef Steve Ballmer versprochen. Ersten Zahlen des US-Marktforschungsunternehmens NPD Group zufolge sieht es anders aus: Demnach lagen die Verkäufe von Vista in den USA in der ersten Woche 59 Prozent hinter denen von XP im Oktober 2001. Bezogen auf den Umsatz hinkt Vista 32 Prozent hinterher. Info: www.microsoft.de



Ein Selbstbau-PC ist zwar ganz nach dem Geschmack des Schraubers gestaltet, doch unerfahrene Bastler machen oft Fehler.

»Schont die Umwelt: Recycling-Zapfen.«

SÜNDEN BEIM PC-EIGENBAU

Die zehn Verbote

AUF DVD
BAU-AN-LEITUNG:
So machen
Sie es
richtig
(PDF)

Sie glauben, dass es kinderleicht ist, einen PC zusammenzubauen? Aufgepasst, bei der Hobbyschrauberei kann allerlei schiefgehen!

Generell sollten Sie sich nur dann an die Selbstbau-Methode wagen, wenn Sie auf etwas Erfahrung im Umgang mit Hardware zurückgreifen können. Grobe Schnitzer wie verbogene Prozessor-Beinchen, gewaltsam in den PCI-Steckplatz gerammte AGP-

Karten oder sauber mit dem Schraubendreher durchtrennte Leiterbahnen sollten Sie nach Möglichkeit dann doch vermeiden. Solche Vergehen behandelt dieser Artikel nicht. Auch darüber hinaus gibt es nämlich einige Feinheiten zu beachten: Selbst manch erfahrener Profi oder gar PC-Hersteller erlaubt sich zuweilen kleine und größere Fehlritte, sodass es sich durchaus lohnt, unter der Haube Ihres frisch

erworbenen Supermarkt-PCs mal nach dem Rechten zu sehen; auch ein funktionierender PC ist mitunter nicht optimal aufgebaut und läuft nach ein paar simplen Eingriffen leiser und/oder stabiler. Im Folgenden stellen wir Ihnen die zehn häufigsten Sünden beim Zusammenschrauben eines Rechners genauer vor.

1. ZU VIELE ABSTANDSHALTER UNTER DER HAUPTPLATINE

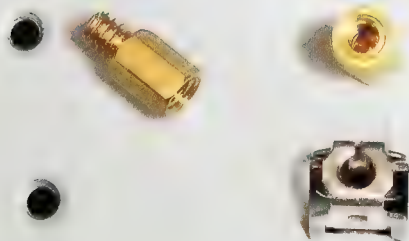
Die Hauptplatine (Mainboard) ruht auf einer Reihe von Abstandshaltern im Gehäuse. Die metallenen Gewindebolzen verbinden die Platine mit der Blechverpackung und sitzen an Stellen, die durch den ATX-Standard vorgegeben sind, damit sich jede entsprechende Hauptplatine montieren lässt. Im Gegenzug besitzen die Platinen an diesen Positionen Löcher für die Schrauben. Doch die meisten Gehäuse nehmen auch anders geformte Platinen auf: Micro-ATX- oder BTX-, sogar urzeitliche B-AT-Bretter passen ebenfalls hinein. Bei diesen sitzen die Schraubenlöcher und damit die Abstandshalter allerdings an anderen Positionen. Die kleinen Bolzen liegen meist dem Gehäuse bei und lassen sich je nach Platinenformat einsetzen. Wer je-

doch vor dem Einbau der Platine nicht genau darauf achtet, welche Bolzen zum Fixieren derselben notwendig sind, setzt sie womöglich falsch ein – und das ist gefährlich: Sitzt ein Abstandshalter nicht unter dem vorgesehenen Schraubenloch in der Hauptplatine, sondern direkt unter ihr, hat er womöglich unerlaubten Kontakt mit den Leiterbahnen. So kann es zu Kurzschlüssen kommen, denn die Bolzen sind überwiegend aus leitendem Metall. Das bedeutet im besten Falle ein instabiles System – es kann aber auch zur Beschädigung der Hauptplatine führen. Dasselbe gilt, wenn Sie ganz auf die kleinen Bolzen verzichten. Setzen Sie also unbedingt nur die richtigen Abstandshalter ein und keinesfalls weniger oder mehr. Zählen Sie die Schraubenlöcher der Platine und verwenden Sie die gleiche Zahl Bolzen, nur dann kann nichts schiefgehen.

2. WÄRMELEITPASTE FALSCH AUFTRAGEN

Die Leitpaste stellt sicher, dass der Chip die Wärmeenergie auf den Kühler überträgt. Mikroskopisch kleine Unebenheiten der Oberflächen verhindern den direkten Kontakt zwischen Kühlkörper und Prozessor, so-

SÜNDE 1 ZU VIELE ABSTANDSHALTER UNTER DER HAUPTPLATINE



Die Abstandshalter zwischen Hauptplatine und Gehäuserückwand haben meist Bolzen- oder Clip-Form. Sie sind fast immer metallisch und damit auch leitfähig.



dass Zwischenräume entstehen – diese füllt die Paste aus. Tragen Sie zu wenig auf, erfüllt die Paste ihren Zweck nicht; zu große Mengen wiederum unterbrechen den Kontakt. Folge: Der Chip läuft zu heiß, das System instabil. Wie Sie die Paste korrekt auftragen, sehen Sie rechts („So verteilen Sie die Wärmeleitpaste optimal“). Besonders leicht zu handhaben ist die rund fünf Euro günstige Zalman-ZM-STG1-Wärmeleitpaste, die im Deckel einen Pinsel hat.

3. KABEL ÜBERDEHNEN

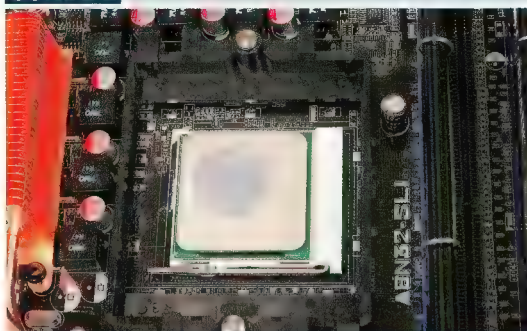
Kabellos liegt im Trend: WLAN ersetzt in immer mehr Netzwerken das gute alte Kabel, Bluetooth ermöglicht den streifenlosen Datenaustausch zwischen verschiedenen Geräten. Doch innerhalb des PCs gibt es zum Kabel nach wie vor keine Alternative. Im Gegenteil: Es werden immer mehr. Allein die Hauptplatine braucht zwei, manchmal gar drei Stränge vom Netzteil; selbst Grafikkarten verlangen mittlerweile nach eigener Stromversorgung und Laufwerke wollen ohnehin mit Daten- und Stromkabeln versehen werden. Doch in einem geräumigen Gehäuse sind die zu überbrückenden Wege oft zu

lang – oder die Kabel zu kurz. So kommt es, dass sich so manches Kabel im Inneren des PCs arg strecken muss, um die jeweilige Buchse zu erreichen. Ein unter Spannung stehendes Kabel birgt jedoch Risiken: Manche Stecker, vor allem die SATA(Serial-ATA)-Verbinder sitzen nicht sehr fest in ihren Buchsen und können sich durch Spannung des Kabels lösen. Unangenehm, wenn dies während des Betriebs passiert: Es drohen Absturz, Datenverlust oder gar Hardwareschäden. Die Molex-Stecker für ältere PATA(Parallel-ATA)-Laufwerke sitzen meist fester im Sattel, doch die vier einzelnen Adern des Kabels können aus dem Stecker rutschen – der Effekt ist derselbe. Platzieren Sie also alle Komponenten Ihres Rechners so, dass die Kabellängen reichen. Schließen Sie das Laufwerk erst probeweise an, bevor Sie es festschrauben. Variieren Sie gegebenenfalls die Position im Gehäuse. Ist das unmöglich, helfen Verlängerungen oder längere Kabel.

4. TURMKÜHLER UND LÜFTER FALSCH HERUM MONTIEREN

Turmkühler für den Prozessor bieten einen Vorteil gegenüber vertikal arbeitenden Modellen:

SÜNDE 2 WÄRMELEITPASTE FALSCH AUFTRAGEN

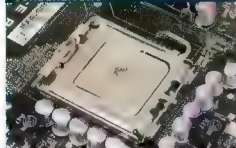


Zu viel, zu wenig, daneben oder gar in Kombination mit einem Wärmeleitpad eingesetzt – die Paste auf dem Prozessor ist ein weites Feld für mögliche Fehler.

SO VERTEILEN SIE DIE WÄRMELEITPASTE OPTIMAL

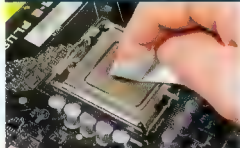
Es gibt mehrere Möglichkeiten, Wärmeleitpaste zu verstreichen. Wir stellen die sinnvollsten Methoden vor. Wichtig: Verteilen Sie die Paste nicht mit dem Finger.

VORBEREITUNG



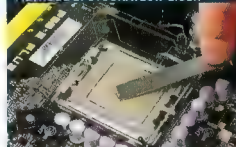
Tragen Sie die Paste in der Mitte des Prozessors auf die abgebildete Menge reich.

METHODE 1: PAPIERSTÜCK



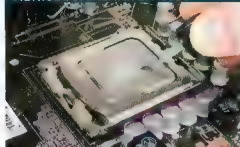
Mit einem Stück Papier verteilen Sie Wärmeleitpaste am einfachsten, aber nicht präzise.

METHODE 2: STÜCKATEUR-EISEN



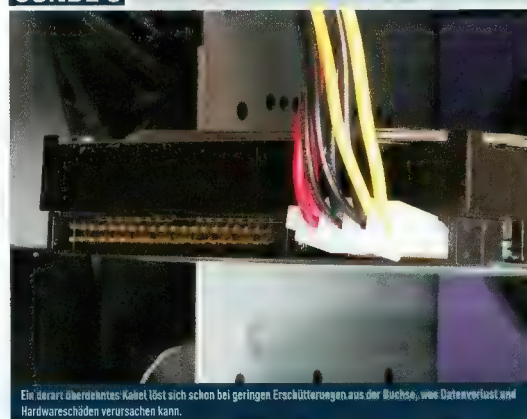
Profis verstreichen die Paste mit einem kleinen Spachtel gleichmäßig.

METHODE 3: ZALMAN ZM-STG1

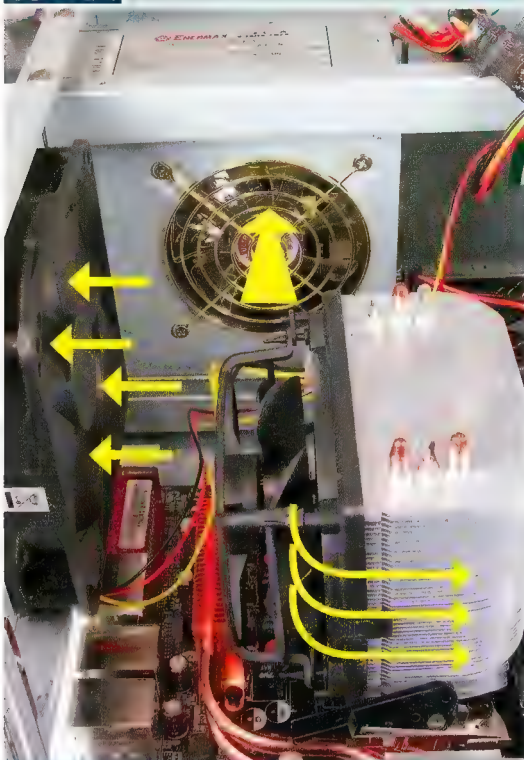


Bei der Zalman-Paste verwenden Sie einfach den feinen Pinsel im Deckel.

SÜNDE 3 KABEL ÜBERDEHNEN



Ein darüber überdehntes Kabel löst sich schon bei geringen Erschütterungen aus der Buchse, was Datenverlust und Hardwareschäden verursachen kann.

SÜNDE 4 TURMKÜHLER UND LÜFTER FALSCH HERUM MONTIEREN

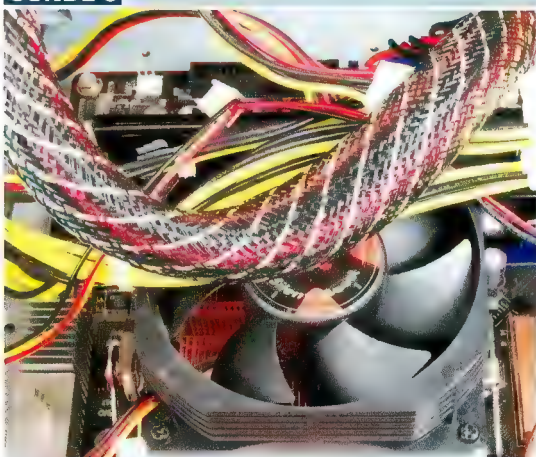
Hier ein Negativ-Beispiel für ineffektive Lüftermontage: Der Gehäuselüfter (links) und der Lüfter des Netzteils (oben) ziehen Heißluft aus der Umhüllung, das Gehäuse auf dem Prozessorkühler arbeitet in die andere Richtung und verhindert damit einen klaren Luftstrom.

Sie blasen nicht direkt auf die Platine, sondern unterstützen den Luftstrom durch den PC in Richtung Gehäuselüfter. Dem steht allerdings der Nachteil gegenüber, dass ein Turmkühler kaum zur Kühlung der umliegenden Komponenten auf der Hauptplatine beiträgt. Wer dennoch auf diese Bauweise setzt, sollte auf die korrekte Ausrichtung des Kühlturns achten – denn sonst ist auch dieser Vorteil dahin. Der Ventilator muss die Luft in Richtung des Netzteilüfers oder eines hinten angebrachten Gehäuselüfers blasen. Nur so funktioniert der Lufttransport durch das Gehäuse, der einem einfachen Schema folgen sollte: Vorn wird kalte Luft eingesogen, hinten die Heißluft nach außen geblasen. Montieren Sie den Kühler falsch herum, bringt das den Luftstrom im Gehäuse durcheinander: Der Gehäuselüfter schiebt die Luft nach außen, der Lüfter auf dem Prozessorkühler arbeitet unbeeindruckt in die entgegengesetzte Richtung – statt eines effektiven Luftstroms entstehen Verwirbelungen. Die gleiche Regel sollten Sie übrigens auch bei Gehäuselüftern beachten, die sich ebenfalls in beiden Richtungen montieren lassen. Achten Sie also beim Einbau auf die Arbeitsrichtung, die meist mit einem kleinen Pfeil am Lüfter angegeben ist; fehlt diese Markierung, hilft nur ein Test: Lüfter anschlie-

ßen, PC einschalten und den Luftstrom mit der Hand erfühlen – dann erst können Sie den Lüfter sinnvoll einsetzen. Dadurch läuft Ihr System deutlich ruhiger, denn ein effizienter Luftstrom bedeutet verringerte Lufttemperatur und damit auch einen kühleren Prozessor. Das wiederum veranlasst die Lüftersteuerung die Drehzahl zu senken – der PC ist leiser.

5. LUFTWEG VERSPERREN

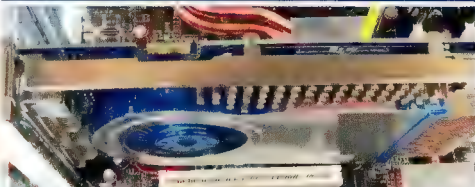
Ein klar definierter Luftstrom trägt also zu einem kühl und leise laufenden Rechner bei. Den Lufttransport können aber auch andere Faktoren als falsch montierte Lüfter erheblich stören: Schlecht verlegte oder einfach unnötige Kabel behindern ebenfalls den Fluss der Kühlluft durch das Gehäuse. Wer ein Netzteil mit modularem Stecksystem besitzt, sollte diesen Vorteil nutzen und alle nicht benötigten Kabel entfernen. Die übrigen Strippen verlegen Sie so, dass sie dem Luftzug nicht im Wege liegen, wobei günstige Kabelbinder aus dem Baumarkt sehr hilfreich sind; ein ganzes Kabelbündel lässt sich in einem Laufwerkschacht verstecken – eine wenig elegante, aber praktische Lösung. Breite PATA-Kabel sind ein Ärgernis, das Sie am besten durch Rundkabel beseitigen. Damit der Luftstrom sie kühlen kann, brauchen die Komponenten aber Platz: Bauen Sie etwa

SÜNDE 5 LUFTWEG VERSPERREN

Ein derart mit Kabeln zugebaute Prozessorkühler ist in seiner Funktion massiv beeinträchtigt, da er kaum Kaltluft ansaugen kann. Besonders das dicke ATX-Stromkabel zur Versorgung der Hauptplatine sollten Sie am Lüfter vorbei verlegen und mit Kabelbindern an einer Gehäusewand fixieren. Leicht gerät auch einer der überzähligen Stromstecker in den Lüfter und blockiert ihn, was zum Ausfall oder sogar zum Hitzetod des Prozessors führen kann.



Die Lüfter moderner Grafikkarten brauchen Platz, um Kaltluft anzusaugen. Zwar folgen viele Modelle nur einem Schlitz, den benachbarten PCI- oder PCI-Express-Steckplätze sollten Sie dennoch frei lassen und nicht wie hier mit der Soundkarte verbauen.



Wie die meisten Grafikkartenlüfter saugt auch dieser die Kaltluft von oben an und lässt sie auf dem Grafikkchip. Ist er blockiert, erhitzt der Chip zu sehr und es kommt zu Grafikfehlern oder Totalausfällen.

zwei Festplatten direkt übereinander ein, haben diese zu wenig Kontakt zum Luftstrom und geben ihre Wärme nicht an ihn, sondern nur aneinander weiter. Ungünstig ist oft auch die Nutzung des PCI-Steckplatzes neben der Grafikkarte. Ob sich diese nun aktiv oder passiv kühlen lässt – sie braucht Platz zum Atmen. Links unten stellen wir einige dieser Luftstromstörer im Bild vor.

6. STECKER VERGESSEN ODER UNKORREKT ANSCHLIESSEN

Stecker – ein weites Feld für Fehler beim Zusammenbau. Dafür bedarf es keiner besonderen Kreativität: Der schlicht vergessene Platinen-Stromstecker, die fehlende Grafikkarten-Verkabelung – so etwas passiert jedem mal. Tut sich nach dem Druck auf den Ein/Aus-Knopf rein gar nichts oder startet der Rechner nur mit lautem Gepiepse, ist solch ein Lapsus schnell entdeckt – gefährlicher sind die leisen Fehler: Nicht jedes BIOS beschwert sich beim Start über einen stillstehenden Prozessor-Lüfter, wenn Sie vergessen haben, diesen anzuschließen. Bleibt der Prozessor längere Zeit ungekühlt, kann er sich je nach Modell heruntertasten, den PC abschalten oder im ungünstigsten Fall gar Schaden nehmen. Starten Sie deshalb den Rechner nach dem Zusammenbau erst einmal mit offener Seitentür und stellen Sie sicher, dass alle Lüfter in die Hufe kommen. Stecker nicht vergessen – eine leicht nachvollziehbare Regel. Zu viel des Guten darf es aber auch nicht zu sein. Viele SATA-Festplatten bieten zwei Buchsen für den Stromanschluss: jeweils einen im alten PATA-(4-Pin-Molex) und einen im neuen SATA-Format. Sie müssen sich für einen entscheiden und dürfen keinesfalls beide zugleich verwenden, sonst verabschiedet sich die Platte. Das kann auch passieren, wenn Sie den Daten- oder Stromstecker falsch herum anschließen – was selbst bei den älteren PATA-Steckern nur mit Gewalt möglich ist, aber dennoch oft genug passiert. Bastler bringen es auch immer wieder, Diskettenlaufwerke falsch anzuschließen: Ein um 180 Grad gedrehtes Datenkabel erkennen Sie im Betrieb spätestens an der permanent leuchtenden LED-Anzeige. Vorsicht, in diesem Zustand kann das Laufwerk Disketten unverlangt löschen! Freilich verdrängen

USB-Sticks zunehmend die Disketten, doch auch in diesem Bereich droht Unheil: Falls Sie die internen Stecker eines Front-USB-Anschlusses falsch herum auf die entsprechenden Platinen-Pins setzen, kann der folgende Kurzschluss USB-Geräte oder gar die Platine zerstören. Andere Anschlüsse wie jene für die Gehäuse-Schalter und -LEDs sind da weniger kritisch, werden dafür aber umso häufiger falsch gesetzt. Nicht nur hier hilft der Blick ins Handbuch weiter. Ebenfalls ungefährlich aber ärgerlich: Geräte an die „falschen“ Controller anzuschließen. Läuft die Systemfestplatte etwa nicht an der SATA-Schnittstelle des Chipsatzes, sondern an einem externen Adapter-Chip, müssen Sie vor der Windows-Installation häufig den Treiber mittels altmodischer Diskette nachschieben. Auch bei Lüftern kann man sich vertun: Ein Ventilator mit automatischer Drehzahlregelung läuft an einem geregelten Lüfteranschluss ganz bestimmt nicht optimal.

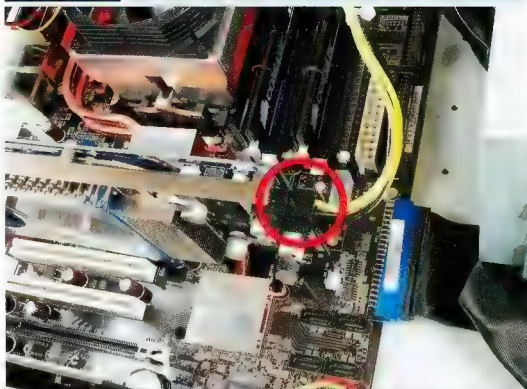
7. FALSCHE SCHRAUBEN BENUTZEN

Festplatten verlangen normalerweise nach Schrauben mit Grobgewinde, optische Laufwerke brauchen die feinere Variante. Befestigen Sie ein Laufwerk mit den falschen Schrauben, sitzt es zwar meistens recht fest im Gehäuse – doch das Gewinde verübelt es Ihnen: Mit etwas Pech lassen sich die Schrauben anschließend nicht mehr herausdrehen; falls doch, aber nicht mehr wiederverwenden. Und nicht nur die Mechanik kann bei falscher Schraubenwahl Schaden nehmen: Manch ein PC lief schon instabil, weil ein Bastler die Festplatte mit zu langen Schrauben befestigte. Das Metall dringt tief in die Elektronik des Laufwerks ein und sorgt dort für Kurzschlüsse; theoretisch kann dies zu einem Ausfall führen. Verwenden Sie also stets die vorgesehenen Schrauben – wenn sie sich nicht leicht von Hand eindrehen lassen, haben Sie sehr wahrscheinlich die falschen erwischt.

8. SCHRAUBE LOCKER

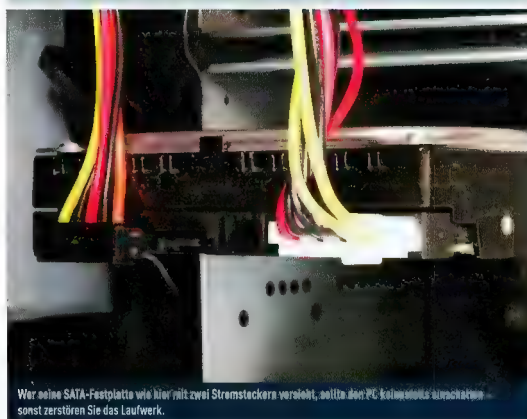
Es klingt banal und ist doch so wichtig: Sie müssen nicht nur die richtigen Schrauben wählen – sondern diese auch festziehen. Vor allem Hauptplatten-Schrauben zeigen sich oft

SÜNDE 6 STECKER VERGESSEN ...



Häufig vergessen: der 12-Volt-Stromstecker für die Grafikkarte. Manche Karten brauchen gar zwei davon.

... ODER STECKER FALSCH ANSCHLIESSEN



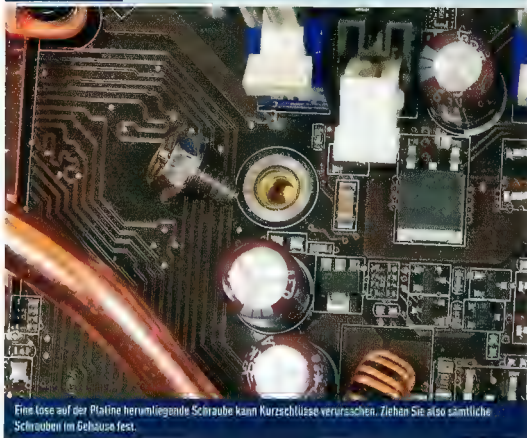
Wer seine SATA-Festplatte wie hier mit zwei Stromsteckern versorgt, neigt den PC-Komponenten an – sonst zerstören Sie das Laufwerk.

SÜNDE 7 FALSCHE SCHRAUBEN BENUTZEN



Festplatten haben grobe Schraubengewinde, die passende Schraube sehen Sie links. Die rechte mit Feingewinde ist unter anderem für optische Laufwerke reserviert.

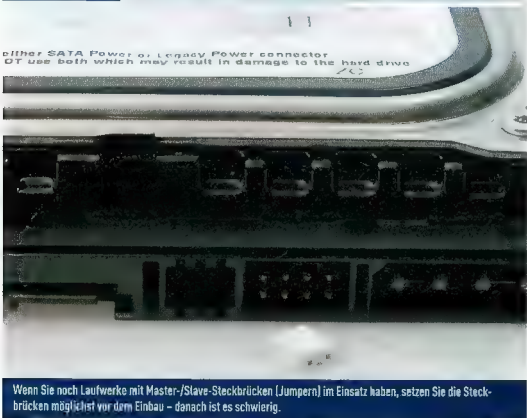
SÜNDE 8 SCHRAUBE LÖCKER



SÜNDE 9 SPEICHER FALSCH EINBAUEN



SÜNDE 10 STECKBRÜCKEN NICHT RICHTIG SETZEN



störrisch und sitzen nicht sicher genug im Gewinde: Stellen Sie Ihren PC aufrecht, fallen sie heraus und landen auf der Platine. So unscheinbar es auch aussehen mag: Jedes kleine Schraubchen kann einen Kontakte kurzschließen und teure Schäden verursachen. Noch größer ist der Ärger bei herumfliegenden Komponenten – eine moderne Grafikkarte nahe der Kilogramm-Grenze muss mit mindestens einer Schraube festgezurrst sein, der PCI-Express-Steckplatz allein kann die Karte nicht halten. Sieht man sich die neue Generation von monströsen Prozessor-Kühlern an, ist klar, dass solch ein Kupferklotz keinen Bewegungsspielraum bekommen darf. Ziehen Sie also alle Schrauben im PC fest, ohne sie zu überdrehen; zudem sollten Sie dem Rechner nach jedem holprigen Transport eine kurze Schraubenkontrolle gönnen.

9. SPEICHER FALSCH EINGEBAUEN

Es soll schon vorgekommen sein, dass selbst Profis den Speicherriegel falsch herum in den Steckplatz setzten. Auch der Übergang von DDR zu DDR2 führte zu so manch folgenschwerer Verwechslung. Die kleine Kerbe zwischen den Kontaktsteckern soll den Einsatz des Riegels in falscher Ausrichtung oder in einem ungeeigneten Steckplatz verhindern – doch mit etwas Gewalt lässt sich dieser Schutzmechanismus umgehen. Können Sie den Arbeitsspeicher also nicht gewaltfrei in den vorbestimmten Platz drücken, sehen Sie ihn sich besser noch einmal genauer an oder konsultieren Sie Ihr Handbuch. Viel häufiger, da meist unbemerkt, ist ein anderer Fehler: Die Dual-Channel-Fähigkeit heutiger Hauptplatinen liegt oft brach, da die Speicherriegel nicht am richtigen Platz stecken. Jeder Steckplatz ist einem der beiden Kanäle zugeordnet; um beide Kanäle gleichzeitig zu nutzen und die volle Leistung der Speicher-Schnittstelle auszuschöpfen, teilen Sie die Riegel auf beide Kanäle auf. Setzen Sie hingegen alle Riegel in Steckplätze desselben Kanals, bleibt der zweite Kanal ungenutzt. Damit verschenken Sie rund fünf Prozent Leistung. Um Sie vor diesem Fehler zu bewahren, haben die meisten Platinen-Hersteller die Speicher-Steckplätze ihrer Zuordnung entsprechend gefärbt. Das ist nett gemeint, doch es

gibt kein einheitliches Schema: Steckt man die beiden Riegel nun in die gleich- oder die verschiedenfarbigen Vorrichtungen? Auch hierbei hilft der Blick in die Anleitung.

10. STECKBRÜCKE NICHT RICHTIG SETZEN

Findet der fertiggestellte PC beim ersten Hochfahren keine Festplatte, ist der Grund dafür nicht zwangsläufig ein defektes oder fehlendes Kabel – auch ein falsch gesteckter sogenannter Jumper kann schuld sein. Diese kleinen Steckbrücken teilen den zwei SATA-Laufwerken die Position am Kabelstrang mit: Ist es Gerät (Device) 0 oder 1, „Master“ oder „Slave“? Viele Platinen weigern sich, von einem Slave-Laufwerk zu starten; außerdem sollte die Stellung der Steckbrücke mit der Position des Laufwerks am Kabel übereinstimmen: Master am Kabelende, Slave in der Mitte. Da ein Umsetzen der Steckbrücken nach Einbau und Verkabelung des Laufwerks nur geschickten Bastlern gelingt, sollten Sie schon vor diesen Schritten die korrekte Steckbrücken-Position sicherstellen. Auch SATA-Platten sind zuweilen nicht jumperfrei: Hier muss per Steckbrücke festgelegt werden, ob das Gerät an einem SATA- oder an einem SATA-II-Controller arbeitet. Die Hauptplatine selbst hält auch einige Fallen bereit, wenn die Zahl der Brücken auch stark abgenommen hat. So lassen sich bestimmte Funktionen und Chips ein- und ausschalten, verschiedene FSB-Geschwindigkeiten wählen oder die Stromversorgung von USB-Geräten bei abgeschaltetem Rechner regeln. Informieren Sie sich am besten im Handbuch über die Bedeutung aller Steckbrücken, bevor Sie die Stellung verändern. Übrigens: Sollte Sie das Gefühl beschleichen, dass Sie bei der Konfiguration des BIOS gar zu viel falsch gemacht haben – der Clear-CMOS-Jumper setzt die Einstellungen auf die Ursprungswerte zurück. Aber Sie sollten ihn wirklich nur in diesem Fall anrühren.

Hemmer Schröder

DIE MORAL VON DER GESCHICHTE

Der PC ist ein komplexes Konglomerat empfindlicher Teile. Wer sich an den Zusammenbau wagt, übersieht leicht den einen oder anderen Fehler – selbst professionell gefertigte Rechner sind nur selten perfekt. Wenn Sie die hier aufgeführten Schritte vermeiden, dankt das System es Ihnen mit einem ruhigen und stabilen Betrieb.

PC ACTION

AB-18-EDITION



Sie sind erwachsen? Sie hassen Zensur und lieben Computerspiele? Sie brauchen die PC ACTION-Ab-18-Edition!

Jugendschutz ist gut und wichtig. Aber eben nur für Jugendliche. Exklusiv und nur im Abonnement bieten wir Volljährigen die Möglichkeit, in den Genuss von DemoverSIONen von Spielen zu gelangen, die nicht für Jugendliche freigegeben sind. Außerdem liefern wir Ihnen so oft es geht Videos in einer längeren Schnittfassung mit mehr Pixelblut und noch mehr Action!

Sie können das „Ab-18-Abo“ neu abschließen oder, wenn Sie bereits PC ACTION-Abonnent sind, Ihr

bestehendes Abo umstellen. Die Abwicklung ist denkbar einfach:

Lösung A: Besuchen Sie die unten stehende Internetadresse. Hier finden Sie Prämien-, Jahres- und Mini-Abos auch in der Ab-18-Edition. Falls Sie bereits ein Abo von PC ACTION DVD beziehen, können Sie es über den Menüpunkt „Abo-Service“ auf die Ab-18-Edition umstellen.

Lösung B: Schicken Sie Ihre Bestellung zusammen mit einer gut lesbaren

Kopie Ihres Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses per Post, Fax oder E-Mail an:

Computec Media AG
Aboservice CSJ
Postfach 14 02 20
80452 München
Tel.: +49 (0)89 20 959 125
Fax: +49 (0)89 20 028 111
E-Mail: computec@csj.de

Betreff: „Ich will ein Abo der Ab-18-Edition von PC ACTION!“

Außerhalb Deutschlands wird im Handel und im Abo übrigens automatisch die Ab-18-Edition ausgeliefert.

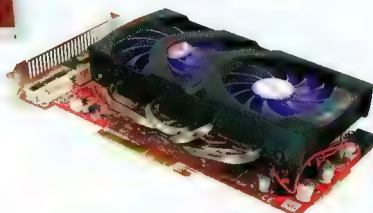
[HTTP://ABO.PCACTION.DE](http://abo.pcaction.de)

»Jetzt auch mit Turbo:
Dreckschleuder.«



»Flashback: Niki Lauda.«

»Zählt beim Fußball nicht:
Ventilator.«



Die Leistung der GeForce 8800 von Asus ist identisch mit gleichgetakteten GTS/320-Karten. Der halbierte Videospeicher wirkt sich in vielen Spielen nicht nachteilig aus.

Der FP241W ist ein erstklassiger 24-Zoll-Breitbild-Monitor, der sich dank seiner vielen Anschlüsse und der sehr guten Spielperformance für alle Anwendungen eignet.

Die X1950 XT ist für alle Spieler interessant, die aus ihrem alten AGP-System die maximale Leistung herauskitzeln wollen. Außerdem ist der Preis absolut fair.

Grafikkarte (PCI-E): Asus

EN8800/HTDP/GTS/320

PREIS	Ca. € 290,-
PREIS/LEISTUNG	Gut
INFO	www.asus.com

- Sehr leise Kühlung
- Sehr hohe Leistung
- Übertaktungspotenzial
- Nur Standardtakt

AUSSTATTUNG	2,48	GESAMTWERTUNG
EIGENSCHAFTEN	1,50	2,05
LEISTUNG	2,09	

Flüssigkristallbildschirm: Benq

FP241W

PREIS	Ca. € 1.000,-
PREIS/LEISTUNG	Gut
INFO	www.benq.de

- Reaktionszeit
- Bildqualität
- Ausstattung
- Preis

AUSSTATTUNG	1,30	GESAMTWERTUNG
EIGENSCHAFTEN	2,31	1,77
LEISTUNG	1,75	

Grafikkarten (AGP): Gecube

HX1950XTGA3-D3

PREIS	Ca. € 230,-
PREIS/LEISTUNG	Sehr gut
INFO	www.gecube.com

- Hohe Gesamtleistung
- Günstiger Preis
- Leistungsaufnahme
- Lautes Lüftergeräusch

AUSSTATTUNG	3,00	GESAMTWERTUNG
EIGENSCHAFTEN	1,92	2,96
LEISTUNG	3,29	

Asus schickt eine GeForce 8800 GTS ins Rennen, deren Videospeicher halbiert ist, um die Kosten zu senken. Setzt sich die GTS mit 320 Megabyte von der Preisklassen-Konkurrenz ab? Mit aktuell rund 290 Euro kostet die kleinste GeForce 8 von Asus ähnlich viel wie die moderat übertaktete Konkurrenz von MSI oder Foxconn. Unter dem Referenzkühler verrichtet ein beschnittener G80-Chip seinen Dienst. Der Takt unserer Testkarte beträgt gemäß den Vorgaben von Nvidia exakt 513 Megahertz Chip- und 792 Megahertz Speichertakt. Mit dem Ati-Tool übertakteten wir den Beschleuniger stabil auf 650/950 Megahertz. In der Praxis erreicht die Karte so im Schnitt 25 Prozent mehr Fps (Frames per Second, Bilder pro Sekunde) in hohen Auflösungen. Dabei kühlt der mit der Asus Smart-Doc-Software steuerbare Lüfter die Rechenzentrale unter Vollast auf maximal 81 Grad Celsius bei angenehmer Lautstärke (0,7 Sone). Das entspricht nahezu den Werten, die der große Bruder mit 640 Megabyte Videospeicher an den Tag legt. Das mitgelieferte Software-Paket fällt mit einer Vollversion des Benchmark-Programms 3DMark06, Ghost Recon: Advanced Warfighter und Race: The WTCC Game großzügig aus. An sonstiger Ausstattung gibt es einen Adapter für die Stromversorgung und DVI-VGA sowie ein Kabel für TV-Out.

Raffael Vötter

Mit dem FP241W präsentiert Benq einen neuen 24-Zoll-Flachbildschirm, der durch großzügige Ausstattung und gute Bildqualität auf sich aufmerksam macht.

Der Flüssigkristallbildschirm präsentiert sich anschlussfreudig. So sind neben einem DVI-D- und einem Sub-D-Anschluss Verbindungsmöglichkeiten für ein Komponenten- und S-Video-Kabel vorhanden. Dazu kommen ein HDMI-Anschluss für verschlüsselte HD-Inhalte und drei USB-Verbindungen. Auch im Spieletest schlägt sich der Flachmann hervorragend. Sowohl in FIFA 07 als auch in Battlefield 2142 zeigen sich selbst bei schnellen Bewegungen keine Schlieren. World of Warcraft oder Guild Wars lassen sich mit einer nativen Auflösung von 1.920x1.200 Bildpunkten ebenfalls perfekt spielen. Unser Reaktionszeittest bestätigt das positive Bild: Der FP241W besitzt eine sehr gute Reaktionszeit von 19 Millisekunden, die Helligkeitsverteilung ist anständig. Lediglich die linke Seite weicht mit 13 Prozent vom Mittelpunkt ab, was jedoch kaum auffällt. Der Helligkeitsregelbereich von 160 bis 408 Candela pro Quadratmeter ist in den unteren Bereichen zu hell, die maximale Leuchtkraft des 24-Zoll-Monitors hingegen sehr gut.

Lars Craemer

Gecube bringt mit der Radeon X1950 XT die laut Herstellerangabe aktuell schnellste AGP-Grafikkarte auf den Markt. Doch was leistet der 230 Euro teure 3D-Beschleuniger wirklich?

Der X1950-XT-Chip der AGP-Karte taktet mit 650 Megahertz auf dem Niveau einer Radeon X1950 XT. Der Speichertakt fällt mit 700 Megahertz um 200 Megahertz niedriger als bei der PCI-E-Variante der X1950 XT. Hersteller Gecube rät zu einem Netzteil mit mindestens 550 Watt. Nicht zu unrecht, zog unser Testsystem inklusive der HX1950XTGA3-D3 doch stolze 360 Watt. Dieser hohe Stromverbrauch produziert Abwärme, daher fällt die Grafikkarte-Temperatur mit 91 Grad hoch aus. Die beiden Lüfter sind mit 3,9 Sone (3D) unerfreulich laut. Mit ihren 48 und damit zwölf zusätzlichen Pixel-Shader-Einheiten ist die Karte der X1950 Pro in puncto Leistung überlegen und lässt diese bei unseren Benchmarks mit Call of Duty 2 vor allem in einer hohen Auflösung von 1.280x1.024 mit 4x FSAA und 8x AF um 21 Prozent hinter sich. Wegen der Prozessor-Limitierung des Spiels reduziert sich jedoch der Leistungsvorsprung ohne FSAA/AF sowie bei einer Auflösung von 1.024x768 auf fünf beziehungsweise ein Prozent.

Daniel Waadt

Pssst... Hey Du, brauchst Du was...?

HEISSE EROTIKVIDEOS



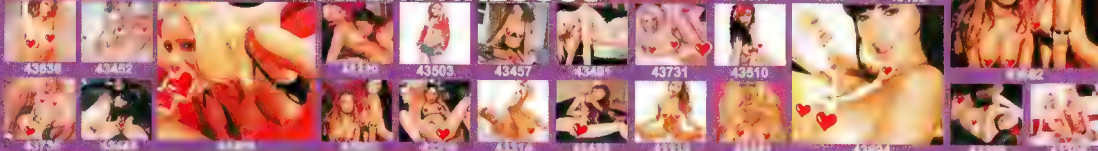
Telefonische Bestellung
0900-560330-1***

Kein ABO
Einmalige Bestellung!

Sende eine SMS mit PAU + Bestellnummer an
 **86688*** + 914*
 = 0900-560330*

2,99€ SMS incl. V.F. Lst 12ct zzgl. 12ct D1 TPL Max 5,99€/Produkt (z.B. 20 SMS, Chf. 3frs/wsp).
 * für den Preisvergleich mit dem Mobilfunkmarkt. * SMS-Tarif best. 2,99€/Produkt.
 Sende STOP PAU zum Beenden eines Abos. Für Hinweise sende WSTOP an 86688. * 1 Jahr-Minimal

FARBIGE EROTIKLOGOS



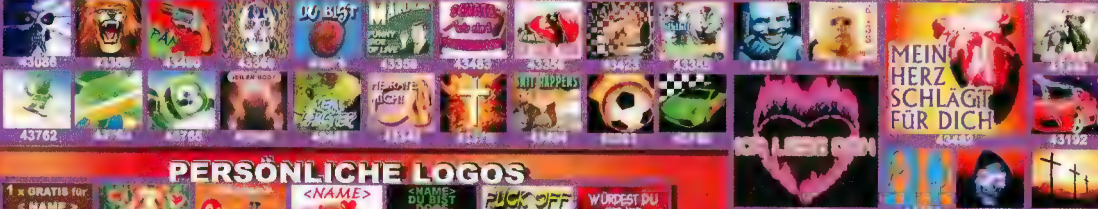
HANDY SPIELE

Party! Best.Nr.38417  Du bist der Tanzgott des Abends!	Kyranida Best.Nr.38407  Fahre ein Superauto mit schweren Waffen und genialen Tricks. Ein super Ballerspiel!	Kick and Rush Soccer Best.Nr.38244  Führe Deine Fußballmannschaft in einem nervenaufreibenden Spiel zum Sieg!	Alien Aggression Best.Nr.38281  Verteidige mit verschiedenen Waffen Deinen Platz gegen ekelhafte Aliens. Du kannst gewinnen!
Erotic Asian Best.Nr.38422  Lass Dich von asiatischen Girs verführen!	Road Rampage Best.Nr.38418  Überhole mit Deiner heißen Maschine alle Gegner, mach sie fertig und gewinne!	Hot Strip Poker Best.Nr.38414  Hilf den heißen Girs beim Ausziehen! Jede Runde ein Kleidungsstück...	Chicago Wars 60-6 Best.Nr.38399  1932... Alkoholverbot und politische Bestechlichkeit haben die gefährlichste kriminelle Organisation der Welt bestärkt: die MAFIA.

Das erste Produkt **KOSTENLOS**

Sende PAU+ die Bestellnummer per SMS an
 Bei jeder weiteren Bestellung sparst Du **50%** in unserem Spar-Abo
 **87555**

FARBIGE LOGOS



PERSONLICHE LOGOS

1 x GRATIS für <NAME>  43739	 43065	 43733	 43067	 43067	 43067
SCHLAMPEN MEISTER <NAME> 43737	 43740	FÜR IMMER  43734	 43734	 43734	 43734
 43740	 43740	 43740	 43740	 43740	 43740

Bei Bestellung sende eine SMS mit: PAU + Bestellnummer und einem Namen an 86688* (z.B.: PAU 43222 Herbert)

Das sind geile Teile!

Wenn Sie schon Kohle für Hardware übrig haben, kaufen Sie die richtige. Ob Grafikkarte, Hauptplatine oder Lautsprecher – wir wissen genau, was Sie wirklich brauchen!

GRAFIKKARTEN

*** Die Zahl der Pixel Shader ALU/Vertex Shader Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.

AGP-KARTEN

[illegible]

PCI-EXPRESS-KARTEN

Lärmpiegel bis 1,5 Sone	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-AUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8x 1 AF*	Wertung
Asus EN8960GTx	ca. 5.110,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 (1) 1n5	575/900 MHz	128/128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,57
Ganward Bios 8800 GTx	ca. 4.910,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 (1) 1n5	575/900 MHz	128/128	0,8/1,2 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,55
Leadtek Winfast FX8800 GTX TDH	ca. 5.310,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 (1) 1n5	575/900 MHz	128/128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,55
MSI N8800 GTx T2D32E	ca. 5.300,-	Geforce 8800 GTX	320 DDR3 (1) 2n5	575/837 MHz	96/16x 96	0,7/1 Sone	69 Fps	60,5 Fps	1,91
Forconn FX8800 GTS/320	ca. 5.330,-	Geforce 8800 GTX	320 DDR3 (1) 2n5	575/800 MHz	96/16x 96	0,7/0,9 Sone	68 Fps	59,5 Fps	1,97
Asus EN8900GTS	ca. 3.710,-	Geforce 8800 GTX	640 DDR3 (1) 2n5	513/792 MHz	96/16x 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	
Leadtek Winfast FX8800 GTS TDH	ca. 3.710,-	Geforce 8800 GTX	640 DDR3 (1) 2n5	513/792 MHz	96/16x 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	
Gigabyte Buss 8800 GTS	ca. 3.310,-	Geforce 8800 GTX	640 DDR3 (1) 2n5	513/792 MHz	96/16x 96	0,7/0,8 Sone	64 Fps	55 Fps	
Elitegroup GF8800 GTS/320	ca. 3.300,-	Geforce 8800 GTX	320 DDR3 (1) 2n5	513/792 MHz	96/16x 96	0,6/0,8 Sone	64 Fps	54 Fps	
MSI N7900GTx T2D512E	ca. 4.550,-	Geforce 7900 GTX	512 DDR3 (1) 1n5	650/800 MHz	48/8	0,6/0,7 Sone	44,5 Fps	32 Fps	
ATI Powercolor X1950 Pro	ca. 1.170,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1) 4n5	544/695 MHz	36/8	0,9/0,9 Sone	40,3 Fps	30,3 Fps	
His Radeon X1950 Pro Ice3Q Turbo	ca. 1.200,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1) 4n5	635/743 MHz	36/8	1,1/1,3 Sone	42,4 Fps	32,9 Fps	
Asus EAX1950Pro/128/512MA	ca. 1.140,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1) 4n5	681/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	40 Fps	30,5 Fps	

Lärmpegel über 1,5 Sone	Preis	Gratifikation	Speicher (MBs)	Takt (Chip/RAM)	PS-Aus/Y5**	Lauteheit (20/50)	1.280x1.024, kein AA/AF	1.280x1.024, 4x AA/1-AF	Wertung
Asus EN7550C2	ca. € 530,-	Radson 7950 G2	1.024 D0R3 (1.4 ns)	500/400 MHz	24-48	11/32 Sone	58.5 fps	55.5 fps	
Asus EA1590XTX/MTVP	ca. € 340,-	Radson X1950 KTX	512 D0R4 (0.9 ns)	648/999 MHz	48/8	04/32 Sone	90.5 fps	40 fps	
hiS Radson X1950 KTX	ca. € 350,-	Radson X1950 KTX	512 D0R4 (0.9 ns)	648/999 MHz	48/8	04/32 Sone	90.5 fps	40 fps	
Sapphire Radson X1950 KTX Toxic	ca. € 470,-	Radson X1950 KTX	512 D0R4 (0.9 ns)	648/999 MHz	48/8	2.5/2.5 Sone	52 fps	41.9 fps	
Point of View GF7950G2/512M8	ca. € 230,-	Radson 7950 G2	512 D0R3 (1.4 ns)	550/700 MHz	48/8	0.5/2 Sone	38.5 fps	28 fps	
ATI All-in-Wonder X1900	ca. € 150,-	Radson X1900 AHW	256 D0R3 (1.4 ns)	500/480 MHz	48/8	1.3/2.1 Sone	36.5 fps	28 fps	
Xfxi GF790 G2 512M8 VIVO	ca. € 260,-	Radson 7900 GT	512 D0R3 (1.4 ns)	520/750 MHz	48/8	0.5/3.9 Sone	35.3 fps	26.5 fps	
Gainward Bliss 7900 GS PCX 512	ca. € 180,-	Radson 7900 GS	512 D0R3 (1.4 ns)	450/640 MHz	40/7	0.2/1.5 Sone	28.5 fps	20.5 fps	
Powercolor X1800 GTO	ca. € 140,-	Radson X1800 GTO	256 D0R3 (2 ns)	500/495 MHz	12/8	1.2/4.2 Sone	27.5 fps	22 fps	
GeCube GC-X1800GTO-WD3	ca. € 120,-	Radson X1800 GTO	256 D0R3 (2 ns)	500/495 MHz	12/8	1.2/4.5 Sone	27.5 fps	22 fps	
GeCube GC-RX1650GT-003	ca. € 120,-	Radson X1650 XT	256 D0R3 (1.4 ns)	574/695 MHz	24/8	3.7/3.7 Sone	27.5 fps	20.5 fps	9.0
MS NX740GT-720256E	ca. € 120,-	Radson 7600 GT	256 D0R3 (1.4 ns)	560/700 MHz	24/5	1.3/4 Sone	21.5 fps	15.5 fps	3.6
Asus EA1500CT	ca. € 140,-	Radson X1650 XT	256 D0R3 (1.4 ns)	574/675 MHz	24/8	5.2/6.2 Sone	27 fps	20 fps	3.76

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

17 ZOLL

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbare Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Asus PM1711	ca. € 240,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 410 cd/m²	-	1,87
Benq FP717	ca. € 245,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 280 cd/m²	-	1,85
Viewsonic VX724	ca. € 245,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 290 cd/m²	- Lautsprecher	1,84
Hyundai Imagequest 070U	ca. € 190,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	120 bis 280 cd/m²	Lautsprecher, USB-Hub	1,83
Philips 170X4	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut	38 bis 210 cd/m²	USB-Hub, Lautsprecher	1,82
Maxdata Belinea 101730	ca. € 300,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 250 cd/m²	Lautsprecher	1,81
Fujitsu Siemens Scaleview 17-1	ca. € 190,-	2x D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut	60 bis 215 cd/m²	Licht	1,80
Hyundai Imagequest 871D	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	150 bis 305 cd/m²	Lautsprecher	1,79
LG 1740PQ	ca. € 320,-	D-Sub, DVI-D	28 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	140 bis 300 cd/m²	-	1,78

19 Zoll

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschirm	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Benq FP93GX	ca. € 225,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	6,1 bis 240 cd/m ²	-	1,71
Samsung SyncMaster 960BF	ca. € 300,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 240 cd/m ²	Software-OSD	1,70
Vewision VNS22	ca. € 270,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 750 cd/m ²	-	1,68
Acer AL1951Cs	ca. € 295,-	D-Sub, DVI-D	15 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 400 cd/m ²	Lautsprecher	1,65
Benq FP91GX	ca. € 185,-	D-Sub	16 ms	Sehr gut	Gut	40 bis 250 cd/m ²	-	1,60
Maxdata Beluxia 10 19 27	ca. € 290,-	D-Sub, DVI-D	17 ms	Sehr gut	Gut	60 bis 740 cd/m ²	Lautsprecher	1,59
Vewision VP930	ca. € 375,-	D-Sub	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	60 bis 745 cd/m ²	-	1,52
LG L1953TR	ca. € 225,-	D-Sub, DVI-D	21 ms	Sehr gut	Gut	109 bis 278 cd/m ²	-	1,52
LG L1932P	ca. € 290,-	D-Sub, DVI-D	16 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 260 cd/m ²	-	1,50
Dell 1907FP	ca. € 275,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Gut	91 bis 747 cd/m ²	USB-Hub	-
Philips 190XTfB	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	30 ms	Sehr gut	Gut	75 bis 282 cd/m ²	USB-Anschluss, Lautsprecher	-
Samsung SyncMaster 940B	ca. € 250,-	D-Sub, DVI-D	29 ms	Sehr gut	Gut	100 bis 300 cd/m ²	Pivot	-
Philips 1905AFB	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	26 ms	Sehr gut	Sehr gut	200 bis 600 cd/m ²	Subwoofer, USB-Soundkarte	-

20 BIS 24 ZOLL (INKLUSIVE 16:10)

	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbare Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
Eizo Flexscan S2410W [24 Zoll]	ca. € 1.100,-	2x DVI-I	18 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 370 cd/m²	USB-Hub	1,60
Asus PW201 [20 Zoll]	ca. € 470,-	D-Sub, DVI-D	22 ms	Sehr gut	Gut	80 bis 270 cd/m²	-	1,85
Samsung SyncMaster 244T [24 Zoll]	ca. € 975,-	D-Sub, DVI-D, S-Video	22 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	80 bis 350 cd/m²	USB-Hub	1,80
Viewsonic VX2250m [22 Zoll]	ca. € 350,-	D-Sub, DVI-D	25 ms	Sehr gut	Sehr gut	35 bis 300 cd/m²	-	1,90
Asus MW221 [22 Zoll]	ca. € 400,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut	55 bis 222 cd/m²	Lautsprecher	1,97
Dell Ultracolor W2407WFP [24 Zoll]	ca. € 760,-	D-Sub, S-Video	23 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	100 bis 430 cd/m²	9-in-1-Kartenleser, USB-Hub	1,94
Samsung SyncMaster 7050W [20 Zoll]	ca. € 275,-	DVI-D, D-Sub (HDCP)	24 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	70 bis 290 cd/m²	-	1,97

* Gemessen im 3D-Setting (HD/FullHD)

NETZTEILE

	Anbieter (u. a.)	Preis	Gesamtleistung	+3,3 V/-5 V/-12 V	Lautheit (Win/3D)	Temperatur (3D)*	Wertung
Seasonic M12 SS-500	www.seasonic.com	ca. € 120,-	500 Watt	24/30/18 (1), 18 (2), 18 (3), 18 (4) A	0,4/0,5 Sone	32 Grad Celsius	1,42
Enemax Infilu 720 W	www.enemax.de	ca. € 170,-	720 Watt	25/30/28 (1), 28 (2), 30 (3) A	0,7/0,7 Sone	31,0 Grad Celsius	1,55
Tegon Easycon XL T-500-435	www.tegon.de	ca. € 170,-	500 Watt	28/28/28 (1), 28 (2), 20 (3), 20 (4) A	1,1/1,1 Sone	31,9 Grad Celsius	1,53
Enemax Noisejam Lab. 500W NM12	www.pc-welt.de	ca. € 140,-	500 Watt	28/20/22 (1), 22 (2) A	0,5/0,5 Sone	31,4 Grad Celsius	1,53
Silverstone SST S103EF Plus	www.silverstone.de	ca. € 80,-	500 Watt	25/25/18 (1), 18 (2) A	0,4/0,5 Sone	29,5 Grad Celsius	1,63

GEHÄUSE

* Testsystem: Intel Core 2 Duo E6700, Asus P3B Deluxe, As Rockon 1100 AT, Zalman CNP5500 AT, 80-geräut 800 W

	Preis	Montageplätze	Lüfterplätze	Gewicht	Temp. Prozessor/VGA/Gehäuse*	Laustärke in dB(A) und Sone	Wertung
NXZT Zero	ca. € 140,-	5 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	1x 80 mm, 7x 120 mm	Leicht (7 Kilo)	46/60/34 Grad Celsius	35 dB(A), 2,1 Sone	1,95
Silverstone TJ05-T	ca. € 135,-	4 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	2x 80 mm, 2x 120 mm	Normal (13 Kilo)	48/91/34 Grad Celsius	63,2 Mbytes/s / 63 Mbytes/s	1,98
Aerocool, Extramergine 3T	ca. € 75,-	4 (5,25 Zoll), 8 (3,5 Zoll)	1x 120, 140 1x 250 mm	Leicht (8 Kilo)	48/79/33 Grad Celsius	34 dB(A), 2 Sone	1,98
Thermaltake Armor Jr.	ca. € 95,-	5 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	1x 92 mm, 2x 120 mm	Sehr leicht (5 Kilo)	47/81/33 Grad Celsius	33 dB(A), 1,8 Sone	1,98
Enemax Chakra	ca. € 65,-	5 (5,25 Zoll), 5 (3,5 Zoll)	2x 120 mm, 1x 250 mm	Leicht (7 Kilo)	43/81/34 Grad Celsius	35 dB(A), 2 Sone	1,98

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HD/FullHD

	Preis	Schnittstelle	Größe	U/Min.	Lautheit (max.)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Transfer Schreiben*	Wertung
WD Raptor WD1500A0DF-00N, R0	ca. € 200,-	SATA I	143,1 GByte	10.000	0,2 Sone/1,1 Sone	8,7 ms	16 MByte	78,1 Mbytes/s / 66,7 Mbytes/s	1,74
Samsung Spinpoint R1 HD601LJ	ca. € 130,-	SATA II	468,8 GByte	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	13,9 ms	16 MByte	63,2 Mbytes/s / 63 Mbytes/s	1,98
WD Caviar SE WD4000KS	ca. € 110,-	SATA II	372,6 GByte	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	12,9 ms	16 MByte	61,4 Mbytes/s / 61,4 Mbytes/s	1,98
Seagate Barr 7200 10 ST3320.620AS	ca. € 85,-	SATA II	298,1 GByte	7.200	0,2 Sone/0,5 Sone	13,2 ms	16 MByte	62,5 Mbytes/s / 65,8 Mbytes/s	1,98
WD Caviar SE WD3200AAJS	ca. € 75,-	SATA II	298,1 GByte	7.200	0,2 Sone/0,5 Sone	16,8 ms	8 MByte	65,9 Mbytes/s / 65,9 Mbytes/s	1,98

DVD-BRENNER

* Zeitdauer zum Auslesen einer präparierten Folie (DVD)

	Preis	Schnittstelle	Laustärke/Entwicklung	DVD-R/-RW/DVD-R/-RW/-R DL	Brenndauer DVD-R	Brenndauer DVD-R	Fehlerkorrektur*	Wertung
Samsung SH-S163	ca. € 35,-	SATA	2,4 Sone/38 dB(A)	16x/8x/16x/8x/16x/8x	5:22 Minuten	5:36 Minuten	4:43 Minuten	1,74
Plextor PX-740SA	ca. € 99,-	IDE	2,9 Sone/40 dB(A)	16x/8x/16x/8x/16x/8x	5:38 Minuten	5:44 Minuten	4:52 Minuten	1,72
Samsung SH-W163A	ca. € 39,-	SATA	2,3 Sone/38 dB(A)	16x/8x/16x/8x/16x/8x	5:38 Minuten	5:44 Minuten	4:44 Minuten	1,76
Beng DW1655	ca. € 50,-	IDE	3,5 Sone/43 dB(A)	16x/8x/16x/8x/16x/8x	5:54 Minuten	6:07 Minuten	4:45 Minuten	1,94
Lite-On SHM-16SPS	ca. € 55,-	IDE	3,3 Sone/42 dB(A)	16x/8x/16x/8x/16x/8x	6:06 Minuten	6:15 Minuten	4:45 Minuten	1,98

STEREOSYSTEME

	Preis	Lausprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltongebereich	Tiefenbereich	Wertung
Teufel Concept C 2.1 USB	ca. € 120,-	2+1	130 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,58
Logitech Z-200	ca. € 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,46
Creative Gigawatts T20	ca. € 70,-	2	24 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,87
Speedlink Orion 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,91
Creative T-figura...3800	ca. € 110,-	2+1	48 Watt	Einfach	Gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,93

MEHRKANALSYSTEME

	Preis	Lausprecher	Leistung RMS	Decoder	Hochtonbereich	Mitteltongebereich	Tiefenbereich	Wertung
Logitech Z-5500 Digital	ca. € 275,-	5+1	505 Watt	Integriert	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,30
Creative Gigawatts S750	ca. € 335,-	7+1	700 Watt	-	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,87
Logitech Z-5450 Wireless	ca. € 250,-	5+1	315 Watt	Integriert	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
Creative Gigawatts G500	ca. € 245,-	5+1	310 Watt	-	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66
Teufel Concept 6 T4X 7.1	ca. € 300,-	7+1	680 Watt	-	Gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,66

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	Prozessor-Belastung 3D-Sound	Spielunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 70,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Creative SB Audigy 2 ZS	ca. € 100,-	Audigy	3x Line-Out, digital, Firewire	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,55
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 140,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MADI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,78
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 175,-	Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAC	Gering	Gut	Sehr gut	1,78
Terratec Aureon 7.1 Space	ca. € 90,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MADI, digital	Gering	Gut	Gut	1,78

Xbox 360 Wireless Controller

HERSTELLER	PREIS
Microsoft	Ca. € 40,-
WEBSITE	www.xboxofficial.de
PREIS/LEISTUNG	Gut
1,49	

- Ergonomie
- Kabellos
- Schwerer als die Kabel-Variente
- Digital-Steuerkreuz zu ungenau

Das Xbox360-Eingabegerät erfreut sich bei PC-Spielern großer Beliebtheit. Nun hat Microsoft auch eine kabellose Ausführung nachgereicht. Die ist mit 260 Gramm etwas schwerer als der kabelgebundene Bruder. Dennoch bleibt die sehr gute Ergonomie unberührt. Das Eingabegerät bietet fünf analoge Achsen, die auf zwei Sticks und zwei Wippen unter den beiden Schutzstücken aufgeteilt sind. Bis auf das etwas zu ungenaue Digital-Steuerkreuz und das hohe Gewicht durch den Akku stimmt bei diesem Gerät einfach alles. (fg)

Rush Board

HERSTELLER	PREIS
Sharkoon	Ca. € 26,-
WEBSITE	www.sharkoon.de
PREIS/LEISTUNG	Befriedigend
2,72	

- Ergonomie
- Direkter Tastenanschlag
- Rutschfestigkeit
- Kombination Leertaste/Pfeiltasten

Spezielle Hardware für Spieler liegt nach wie vor im Trend – nun präsentiert auch Sharkoon eine spezielle Tastatur. Bis auf eine verkleinerte Enter-Taste hält sich das Rush Board an die Standard-Tastatur-Ausstattung. Als Besonderheit bietet das Gerät dem Spieler gummierter Wafel-Tasten. Die Ergonomie der Tastatur ist gut, der Tastenanschlag direkt und sicher. Die Rutschfestigkeit des Rush Boards ist allerdings nur befriedigend. Die Leertaste können Sie nicht in Kombination mit zwei Pfeiltasten benutzen. (fg)

Zone3 Race

HERSTELLER	PREIS
Nobel Creative	Ca. € 75,-
WEBSITE	www.zone3.de
PREIS/LEISTUNG	Gut
2,30	

- Individualität anpassungsfähig
- Erweiterbar
- Bequemer als eine Bürostuhl
- Tiefe Sitzposition

Sackhüpfen? Nein, Sackhüpfen ist angesagt – auf dem Zone3. Gerade wenn Sie häufig mit einem Gamepad vor Ihrem PC spielen, ist ein normaler Bürostuhl schnell ungenau. Der Sitzack ist mit Mikroperlen gefüllt und passt sich den individuellen Formen des Nutzers an. Neben der Basiseinheit können Sie das Sitzmöbel mit zwei weiteren Modulen etwa von einer Liege erweitern. Die tiefe Sitzposition ist allerdings etwas gewöhnungsbedürftig und kann die Sicht beeinträchtigen, wenn der Monitor auf dem Schreibtisch steht. (fg)

KOPFHÖRER/HEADSETS

	Preis	Kabellänge	Gewicht	Tragekomfort	Hörtest Hochtobereich	Hörtest Tieftobereich	Wertung
Sennheiser PC160	ca. € 60,-	3 Meter	186 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,53
Speed-Link Medusa 5.1 Headset Progame	ca. € 50,-	4 Meter	360 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,59
Pantronics Audio 370	ca. € 50,-	2,8 Meter	266 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,48
Razer Barracuda HP-1 Gaming Headphones	ca. € 110,-	2,5 Meter	310 Gramm	Sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,45
Pantronics Audio 350	ca. € 25,-	2,9 Meter	160 Gramm	Gut bis sehr gut	Gut	Gut bis sehr gut	1,74
Sharkoon Gamer Headset GHS1	ca. € 15,-	2,5 Meter	200 Gramm	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,84

* Die kleinste Headset ist dabei – nur auf Set-Erfahrung und Werte dementsprechend auch als Set bewertet

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Microsoft Haba	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Ja	Nein	1,48
Razer Deathadder	ca. € 50,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	1.800 Dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,55
Logitech MX 518	ca. € 35,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,54
Raptor-Gaming M3	ca. € 50,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	100 Gramm	Ja	Nein	1,59
Razer Copperhead	ca. € 50,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	90 Gramm	Ja	Nein	1,59
Logitech G7	ca. € 65,-	6 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,42
Logitech MX 610	ca. € 40,-	10 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	140 Gramm	Ja	Ja	1,71
Logitech LX 7	ca. € 30,-	5 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	1.800 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,71
Logitech MX 1000	ca. € 40,-	8 + 4-Wege-Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	170 Gramm	Ja	Ja	1,71
Genius Navigator 535 Agama	ca. € 35,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	95 Gramm	Ja	Nein	1,83
Revoltex Fightmouse Advanced	ca. € 30,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	110 Gramm	Ja	Nein	1,86
Genius Navigator 5000	ca. € 25,-	6 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 Dpi	130 Gramm	Ja	Ja	1,86
General Keys RF Laser Mouse	ca. € 30,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	1.600 Dpi	160 Gramm	Eingeschränkt	Ja	1,86
Logitech Cordless Pilot	ca. € 15,-	3 + Scrollrad	Optisch (LED)	PS/2, USB	800 Dpi	120 Gramm	Eingeschränkt	Ja	1,86
Trust Mi-7500X	ca. € 25,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	140 Gramm	Eingeschränkt	Ja	1,86
Typhoon Office Laser Mouse	ca. € 20,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	PS/2, USB	800 Dpi	150 Gramm	Eingeschränkt	Ja	1,86

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Format	Anschluss	Zusattasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 70,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Ja	1,72
Logitech G11	ca. € 50,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Ja	1,74
Revoltex Fightboard	ca. € 30,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Ja	1,86
Raptor-Gaming K2	ca. € 40,-	Gut	Full-Size/normal	USB	4	Vorhanden	Ja	1,86
Enemmax Aurora	ca. € 50,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	Keine	-	Ja	1,86
Salek Eclipse II	ca. € 45,-	Gut	Full-Size/normal	USB	8	-	Ja	1,86
Ideazon MERC	ca. € 40,-	Gut	Mid-Size/normal	USB	45	-	Ja	1,86

SPIELE-HARDWARE

LENKRÄDER

	Preis	Tasten	Schaltung	Anschluss	Einsatzbereich	Verarbeitung	Force Feedback	Wertung
Logitech G25	ca. € 205,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,39
Thrustmaster Rally GT Pro FF (Dutch Edition)	ca. € 100,-	9 + Steuerkreuz	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Sehr gut	Sehr gut	1,41
Logitech MOMO Racing	ca. € 95,-	6 Tasten	2 Wippen + Knüppel	USB	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,41
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Force Feedback	ca. € 50,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Gut	1,98
Thrustmaster Ferrari GT 2-in-1 Rumble Force	ca. € 40,-	10 + Steuerkreuz	2 Wippen	USB, PS/2	Simulation/Arcade	Gut	Befriedigend	1,98

GAMEPADS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Anzahl Ministicks	Force Feedback	Wertung
Microsoft Xbox 360 Controller	ca. € 30,-	10 + 2 Trigger	7 (digital + analog)	USB, Xbox 360	Nein	2	Vorhanden	1,51
Thrustmaster Dual Trigger 2-in-1 Rumble F	ca. € 20,-	12 + 2 Trigger	6 (digital + analog)	USB, PS/2	Nein	2	Vorhanden	1,51
Logic3 Storm Pad	ca. € 30,-	12	6 (digital + analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,51
Logitech Chilkistream	ca. € 25,-	10	6 (digital + analog)	USB	Nein	2	Vorhanden	1,56

JOYSTICKS

	Preis	Tasten	Achsen	Anschluss	Schnurlos	Sonstige Ausstattung	Force Feedback	Wertung
Thrustmaster Force Feedback Joystick	ca. € 40,-	7 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,53
Salek Cyborg Evo Force	ca. € 40,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Vorhanden	1,41
Salek Cyborg Evo Wireless	ca. € 30,-	9 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,41
Thrustmaster Hotas Cougar	ca. € 155,-	28 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,68
Logitech Extreme 3D Pro	ca. € 25,-	12 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,78
Trust Predator Q2 01	ca. € 20,-	6 + Schubregler	3 + Coolie-Hat	USB	Nein	Schubregler separat	Nicht vorhanden	1,78

Der Einsteiger-PC

PROZESSOR	ca. € 65,-
AMD Athlon 64 3500+ (Socket AM2)	
KÜHLER	ca. € 15,-
Arctic Cooling Freezer 64 Pro (Hybrid)	
HAUPTPLATINE	ca. € 65,-
MSI KYN Neo-F (Nforce 550)	
ARBEITSSPEICHER	ca. € 110,-
Quimonda DDR2-667, 1.824 MByte, CL5	
GRAFIKKARTE	ca. € 140,-
Asus EN7400GT Silent	
SOUNDKARTE	ca. € 0,-
Integriert	
FESTPLATTE	ca. € 55,-
Seagate ST3160812AS (SATA II, 160 GByte)	
NETZTEIL	ca. € 50,-
Cooler Master ExtremePower (430 Watt)	
GEHÄUSE	ca. € 30,-
Sharkoon Rebel 9 Economy	

Der Aufsteiger-PC

PROZESSOR	ca. € 200,-
Intel Core 2 Duo E6400 (Socket 775)	
KÜHLER	ca. € 15,-
Arctic Cooling Freezer 7 Pro	
HAUPTPLATINE	ca. € 105,-
Gigabyte 965P-DS3 (965P)	
ARBEITSSPEICHER	ca. € 140,-
WD D02-800, 2x1.024 MByte, CL5	
GRAFIKKARTE	ca. € 155,-
Tul Powercolor X1950 Pro (256 MByte)	
SOUNDKARTE	ca. € 0,-
Integriert	
FESTPLATTE	ca. € 60,-
Samsung SP2504C (SATA II, 250 GByte)	
NETZTEIL	ca. € 85,-
Enemmax Liberty ELT500AWT (500 Watt)	
GEHÄUSE	ca. € 90,-
Thermaltake Armor Jr.	

Der High-End-PC

PROZESSOR	ca. € 470,-
Intel Core 2 Duo E6700 (Socket 775)	
KÜHLER	ca. € 35,-
Thermalright Ultra 90 S775	
HAUPTPLATINE	ca. € 185,-
Asus P5W DH Deluxe (975X)	
ARBEITSSPEICHER	ca. € 230,-
Corsair DDR2-800, 2x1.024 MByte, CL4	
GRAFIKKARTE	ca. € 520,-
Asus EN8800GT	
SOUNDKARTE	ca. € 75,-
Creative SB X-Fi Xtremegamer	
FESTPLATTE	ca. € 300,-
Seagate ST3750640AS (750 GByte)	
NETZTEIL	ca. € 85,-
Enemmax Liberty ELT500AWT (500 Watt)	
GEHÄUSE	ca. € 140,-
NZXT Zero	

* Die Gesamtpreise enthalten auch DVD Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz

★ Viva la Vista!

Windows Vista: Das Offizielle Magazin ist die Antwort auf alle Fragen rund um das neue Betriebssystem von Microsoft:

- ☉ Welche Vorteile bietet Windows Vista gegenüber Windows XP?
- ☉ Welche Hardware bringt Ihnen den maximalen digitalen Lifestyle am PC?

Plus exklusiver DVD-Inhalte und jeder Menge geldwerter Angebote.

Nur jetzt in Windows Vista: Das Offizielle Magazin: Viva!

Ab Februar monatlich für nur 5,99 €.

Das offizielle Vorschau-Magazin zum kommenden Windows Vista



Windows Vista

Das Offizielle Magazin

NEU!



Top-Inhalte auf DVD:

- Ist Ihr PC fit für Windows Vista?
- Machen Sie den Test mit unserem exklusiven Aufrüsttest!
- Interaktive Flash-Demos, alle Features erklärt
- Alle aktuellen Windows Vista Treiber
- Games for Windows – die besten Spieledemos
- Videos der kommenden DirectX 10 Top-Spiele
- Plus Internet Explorer 7

Jetzt neu am Kiosk!

Alle Fragen zum neuen Windows beantwortet

Der offizielle Ratgeber zu Windows Vista

- Welche Vorteile bietet Windows Vista?
- Was kann Vista besser als Windows XP?
- Welche Hardware benötigen Sie wirklich?

Sparen Sie über 100 Euro!

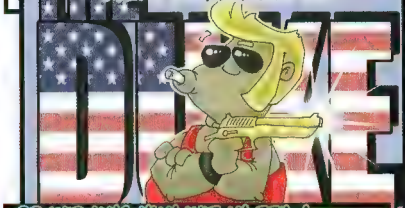
Im Heft: Mit unseren Gutscheinen sparen Sie über 100 Euro, z. B. bekommen Sie Vista Premium umsonst beim PC-Kauf.

Äktschn Man TEAM FORTRESS 2

SEHR GEEHRTES VALVE-TEAM,
HIER EIN PAAR GEDANKEN
ZU TEAM FORTRESS 2 ...



DER SATZ „WHEN IT'S DONE!“
STEHT NUR EINEM ZU!



OB WIR UNS NUN WIE IN TEIL 1
WILD GETARNT DURCH DIE BLÜSCHE
SCHLAGEN ...



... ODER ALS UNPROPORTIONALE
COMICFIGUREN BEHAKEN MÜSSEN,
IST VOLLKOMMEN EGAL ...



... HAUPTSACHE, DIESE WÜMME IST
IM FERTIGEN SPIEL ZU HABEN!
MMUAHAHAHAHAHA!



© '07 www.funjack.de

COMPUTEC MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Ul-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth
Telefon: +49 911 2872-110
Telefax: +49 911 2872-230
E-Mail: leserbrief@computec.de
Internet: www.pcaction.de

Vorstand Johannes Siewel (GdR) Vorstandsvorsitzender, Nels Heilmann

Chefredakteur/Objektleitung Heinrich Lenhardt
Stellv. Chefredakteur (V.i.S.d.P.) Joachim Hesse
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)

Leitende Redakteure Wolfgang Fischer, Harald Franke,
Dennis Blumenthal, Jurgis Ciweski, Alexander Frank,
Christian Günter, Ragni Wollner,
Thilo Beyer (Ug.), Christian Sögelmeier (Stellv.), Marco Albert,
Lars Cramer, Daniel Möllerhoff, Henner Schöpper, Carsten Späth,
Frank Stöwer, Daniel Vesztai

Community-Redakteure Andreas Berth, Marc Dreime,
Christoph Hübner,
Wilhelm Birkmeier, Claudia Bries,
Roland Austerlitz

Layout Carola Giese (Ug.), Silke Engler, Jesse Gross,
Anja Grottel, Privig Media, Anne Marie Karsch, Marco Lebedeser,
Albert Kraus (Ug.), Tobias Zellehoff,
Carola Giese, CD Electronic Arts/Avance,
Julian Witten (Ug.), Alexander Waidenrofer, Björn von Bredow,
Thomas Dörmann, Michael Neubig, Christiane Rockenfelder,
Michael Schmitt, Jasmin Son

Commercial Director Hans Ipsch,
Vertriebskoordination Sabina Eckl-Thur,
Marketing Jeannette Hagg,
Produktionsleitung Martin Gschwan, Ralf Kutzer

www.pcaction.de
Computec Internet Agency GmbH
Ragni Wollner (Ug.), Christian Günter, Silke Engler, Sebastian Thieling,
Julian Witten (Ug.), Markus Wolz,
Rene Behme, Marc Polarsch, Stefan Ziegler,
Toni von Bederfeld

Anzeigen CMS Media Services GmbH
Ul-Mack-Strasse 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung Thomas Knopp,
verantwortlich für den Anzeigenblock, Adresse siehe Verlagsanschrift, E-Mail: thomas.knopp@computec.de

Anzeigenberatung
Birgitte Asmus, Tel.: +49 911 2872-252, birgitte.asmus@computec.de
Anne Bohme, Tel.: +49 911 2872-252, anne.bohme@computec.de
Judith Giesels, Tel.: +49 911 2872-258, judith.giesels@computec.de
Gregor Hansen, Tel.: +49 911 2872-257, gregor.hansen@computec.de
Markus Richter, Tel.: +49 911 2872-342, markus.richter@computec.de
Wolfgang Menne, Tel.: +49 911 2872-344, wolfgang.menne@computec.de
Michael Mesch, Tel.: +49 911 2872-342, michael.mesch@computec.de
Romy M. Waser, Tel.: +49 911 2872-261, romy.m.waser@computec.de
Steve Pieschel, Tel.: +49 911 2872-354, steve.pieschel@computec.de
Katja Thiem, Tel.: +49 911 2872-252, katja.thiem@computec.de
Markus Vones, Tel.: +49 911 2872-110, m.vones@computec.de
Lars Werkmeister, Tel.: +49 911 2872-255, lars.werkmeister@computec.de

Anzeigenabrechnung Judith Linder, judith.linder@computec.de
Datenübertragung Via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 28 vom 1. 12. 2006

■ ANNA ACTION PC ACTION wird in der ANNA- und ACTA-Studien geführt. Erreichte Reichweite 2006: 520.000 Leser

COMPUTEC MEDIA haftet nicht für Schäden durch weichen Art, die sich aus dem Gebrauch einer bestellten DVD ergeben.
Die Steuerung der DVD erfolgt auf eigene Gefahr.

Abonnement

Abo-Service Intern/Aussen: Telefon: +49 91 28 195-175, Fax: +49 91 28 029-111
E-Mail: computer@pcaction.de, On line: <http://www.pcaction.de>

Postadresse:
COMPUTEC Media AG, Aboservice CS, Postfach 14 02 20, 90452 München
Abonnementpreis 12 Ausgaben
Inland: € 97,-
Österreich: € 64,80
Aussland: € 69,-

ISSN/Vertriebskennzeichen 0944-2928/50027

■ Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IMW), Bei Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: Buchs Medien Vertrieb GmbH, Adelstraße 23, 81915 München
Druck: R.R. Donnelley Europe, D. Obereisen-Mühl-Str. 11, 30-735 Krefeld, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen stellt die Billigung der angegebenen Produkte und Services, ausgeben durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem anderen Anzeigenprodukt, dessen Produkt oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Produktes, von der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: CMS Media Services GmbH, Amst. Acker, Ansicht ohne Absend.

Leseraktionen, Monatspreise und Programme:
Mit der Einschaltung von Werbeflächen gibt die PC ACTION die Zustimmung zur Veröffentlichung in allen von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen (Wochenzeitung). Aus PC ACTION werden Beiträge zum Download und elektronisch gespeichert. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen schriftlichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

JM
MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, WINDOWS VISTA, DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PC ACTION, PLATFORM, 9 ZONE, NEWS ZONE, EDD, DAS OFFIZIELLE, 1337 MAGAZIN, PLAN WIKI, GEMERD, DAN, JPM, CELEBRITY, Internationale Zeitschrift: PC NEWS, COSMOPOLITAN, JPM, SHOCK, COM, MAGAZIN, SPORT, NEWS, PLAYERS, Ungarn: IT, SHAPE, FIT, MAHA, JPM CELEBRITY, COM, PLAYERS, HORIZON, DESIGN ROOM

Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO, SPORT

Auf den Seiten 38 und 39 befindet sich eine Anzeigen-Steuerungsfunktion zum Produkt „Millennium“.

Es handelt sich dabei nicht um einen redaktionellen Inhalt.

Auf der Seiten 142 bis 143 befindet sich eine Anzeigen-Steuerungsfunktion zum Produkt „S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl“.

Es handelt sich dabei nicht um einen redaktionellen Inhalt.

Filmvorlagen – ideal für hammermäßige Spiele



PLATZ 1
Brokeback Mountain



PLATZ 2
Weiße Jungs bringen's nicht



PLATZ 3
Saw



PLATZ 4
Matrix



PLATZ 5
Die Passion Christi

Im Amerika der Sechz'gerjahre sollen Ennis und Jack in den Bergen Wyoming's Schafe hüten. Das wird den beiden aber schnell langweilig. **5,5**

Ein weißer Hobbysportler (Woody Harrelson) verarscht auf den Basketballplätzen von Los Angeles schwarze Ghetto-Kollegen. Witzig! **3,3**

Ein sadistischer Mörder und seine „Auszubildende“ Amanda quälen Frauen und Männer. Saw ist also nichts für zarte Kinderseelen. **6,5**

Nichts ist, wie es scheint. Unsere Wirklichkeit ist eigentlich eine riesige Gehirnwäsche, aus der uns nur der Auserwählte erretten kann. **1,2**

Sie schlupfen in die Haut von Jesus Christus, dem netten Zimmermannssohn von nebenan, auf den es die Römer abgesehen haben. **2,2**

SPIELPRINZIP

Als Hauptdarsteller Jack reiten Sie durch die eindrucksvolle 3D-Landschaft und im Verlauf des Spiels auch Kumpel Ennis. **83,5**

Als Held Billy Hoyle gewinnen Sie reichlich Werten bei Basketball-Partien. Spannend: Fliegt der Schwindel auf, gibt's Dresche. **17,5**

Der Spieler befindet sich in der Gewalt der psychopathischen Amanda. Die Aufgabe: möglichst lange überleben! **87,5**

Als Messias Neo kämpfen Sie gegen Maschinen und Feinde in der Matrix. Prügel- und Schießbeinlagen, die Laune machen! **46**

In Point-&-Click-Manier erkunden Sie das heutige Israel, heilen per Knopfdruck Kruppel und lassen sich stundenlang foltern. **25,5**

GUT'S GENAUER?

Stellen Sie sich den Western-Shooter Gun mit schwulen Cowboys vor. So ungefähr wäre Brokeback Mountain: Angriff auf den Schokobunker **23,4**

Filme aus den Neunz'gern rocken. Deshalb begeistert die Thematik ältere Semester. Fazit: Feiner Mix aus NBA Live 07 und Street Fighter. **5,2**

In Saw. Das Spiel gilt es, sich in Minispielen Schlüssel aus dem Schadel zu klöppeln und Güter abzutrennen. Leckerschmecker **66,6**

„Ha? Es gab doch bereits Enter the Matrix und Path of Neo!“, meinen nun einige Leser. Klar. Aber wir sprechen von GUTEN Spielen. **12**

Beim großen Finale von Jesus. The Adventure muss sich der Spieler tot stellen, um das Missionsziel zu erreichen. Knifflig! **15,5**

ERGEBNIS

19,6

11,1

8,5

4,6

3,6

FORMEL: (19,6 + 11,1 + 8,5 + 4,6 + 3,6) : 5 = 11,36

Deutsch Sprach, schwer Sprach

Dé Un Paso 1
La Flecha Del
Ligul Para desferir

Una Muestra Y Un Centavo
Oblenga Muestra Del Cambiador
Dé Un Paso 2
Puso En Una
Muestra Y Un Centavo

Dé Un Paso 3
La Rueda De
La Vuelta Hasta Golas
De Centavo Abajo

1. étape 1
Egaler La Fleche
Pour Concevoir
De

Une Marque Et Un Sou
Recevoir La Marque De Changer
1. étape 2
Mettre Dans Une
Marque Et Un Sou

1. étape 3
Tournier La Roue
Au Sou Tombe Au Dessous

Schritt 1
Gegeneitlich Das
Pitel Zu Entwerfen

Ein Zeichen Und Ein Plennig
Erhalten Sie Zeichen Von Changer
Schritt 2
Stellen Sie In Ein
Zeichen Und Einen
Plennig

Schritt 3
Drehung Rad Bis Plennig
Troplein Unten

>>Verständlich und einfach:
Montage-Anleitungen bei
Ikea-Produkten.<<

チェンジャーからトークンを得ない

ステップ1: 敵対するべきマッチの矢

ステップ2: 1つのトークンおよび1の ステップ3: ベニーまでの距離を量るは
ベニーに置かれる
射撃を止める

Als unser stellvertretender Chefredakteur Joachim Hesse auf der Plattform des Empire State Buildings in New York stand, entdeckte er eine lustige Maschine, in die man anscheinend Münzen stecken konnte, um diese verzieren zu lassen. Das geht ganz einfach: „Gegenstück Das Preil Zu Entwerfen, Stellen Sie in Ein Zeichen Und Einen Plennig, Drehung Rad Bis Plennig Troplein Unten.“ Alles klar?

Bodenturnen

Da staunte PC ACTION-Redakteur Lukasz Ciszewski beim Test vom Mehrspieler-Shooter War Rock (Ausgabe 4/2007) nicht schlecht: „Eigentlich wollte ich mich nur von der Sanitärerin Gührth wiederbeleben lassen, doch plötzlich begann das Möchtegernweib, mich unstillt zu berühren!“ Kurz darauf erwachte Soldat Ciszewski von den Toten und nictete erstmal seinen Kameraden um.



Malen nach Zahlen



Ein PC ACTION-Abonnent hat ein spannendes Leben und schreibt: „Hey PCA, erst mal eine krasse Gratulation, ich habe euch nämlich abonniert! Und endlich hab ich auch meine Schablone (lag PC ACTION deutlich bei), schaut euch mal an wie toll ich sie eingesetzt habe. Jaah, eure Leser haben tatsächlich das geistige Verständnis, eine Sprühdose zu benutzen! Und NEIN, der Rechner leuchtet nicht PINK sondern komplett ROT!“ Hmm, für nächsten Monat wünschen wir uns eine spannendere Unterlage: Flugzeuge oder die Wände des Reichstags zum Beispiel.

In letzter Minute*



Das war's. Sie sind am Ende. Zum Glück nur bis die nächste Ausgabe erscheint. Dann erwartet Sie unter anderem eine Vorschau zu Unreal Tournament 3. Aber nicht irgendeine Vorschau: Wir durften als Erste die frischen Levels spielen! Im Wohnzimmer der Entwickler. Rollenspieler erfreuen sich am

* Alle Angaben ohne Gewähr

Beta-Test von Oblivion-Konkurrent Two Worlds.

Außerdem... möchten wir allen, die sich am Vollversionstraten auf www.pcaction.de beteiligen möchten, einen Tipp geben: In der nächsten Vollversion darf man ballern. Aber mit Bedacht. Na, eine Idee?



Epilog

Ciszewski: Ich hasse Half-Life 2: Black! Das ist so diskriminierend! Wieso dürfen das nur Farbige spielen? Und wann kommt Half-Life 2: White?

Hesse: Als Gott das Gehirn verteilt hat, waren Sie bereits in der Mittagspause, Ciskakluklanowski.

DIE NÄCHSTE PC ACTION ERSCHEINT AM 18. APRIL 2007

wehren sie sich!
gute waffen sichern das überleben,
sind jedoch rar. abseits der verbrauch-
ten überbleibsel aus sowjetbeständen,
besorgen sich ältere stalker schall-
dampf, granatwerfer und spezial-
munition, oder ergattern gar prototy-
pen. daneben ist können gefragt
parameter wie geschwindigkeit und
strömungswiderstand ergeben eine
realistische ballistik.



Arken sie auf Helligkeit, windrich-
lung und untergrund, um die hoch-
entwickelte KI auszufrachten.



VINTAR BC

AKM-74 RU



Chunder S14

Das Leben in der Zone

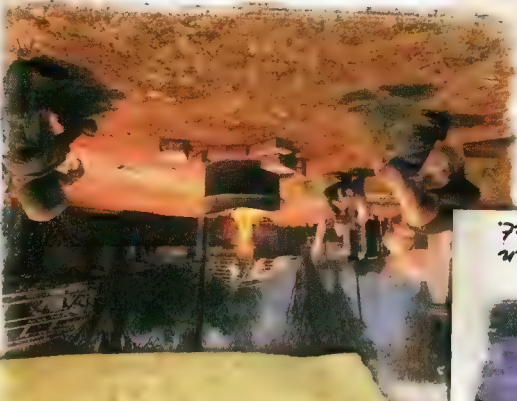
Die Spielwelt wurde inspiriert durch das Katastrophengebiet rund um Tschernobyl. Dynamische Tageszeitenwechsel, eine wetterstimmige Atmosphäre und Nachbildungen real existierender Objekte aus der Sperrzone erzeugen eine erschreckend glaubhafte, bedrückende Atmosphäre. In foto-realistischer Grafik streifen Sie durch die geisterhafte Arbeiterstadt Prypjat oder das Atomkraftwerk. Mysteriöse Vorkommnisse und verlassene Ruinen sorgen für Gänsehaut und ein latentes bedrohliches Gefühl. Durch diese Umgebung dürfen Sie sich auch abseits des Handlungsstrangs frei bewegen - soweit es Ihre Ausrüstung und Erfahrung erlauben, wie Sie vorgehen, beeinflusst den Spielverlauf und den Ausgang der Geschichte.

Die glaubwürdige Welt gepaart mit mysteriösen Phänomenen verstrahlt eine besondere Atmosphäre.



Besuchen Sie real existierende Schauplätze wie diesen geisterhaften Zurnelplatz - er wurde nie eröffnet.

Interagieren Sie mit anderen Charakteren, verdienen Sie sich als Söldner oder treiben Sie Handel.



12. April 2006, 02:33 Uhr: Ein Blitz taucht die Umgebung von Tschernobyl in gleißendes Licht, gefolgt von Donner und einem Erdbeben. Menschen werfen sich mit blutenden Augen und Ohren zu Boden. Das Phänomen erstreckt sich über ein riesiges Areal, später "die Zone" genannt. Sofort riegelt die Armee das Gebiet ab. Das Epizentrum liegt einen Kilometer vom Atomkraftwerk. Ein Experiment ging schief ...

STALKER

SHADOW OF CHERNOBYL

Die Gefahren überleben Sie nur, wenn Sie kämpfen, schleichen, fellschen und verhandeln.





Die Blutsauger sind fast legendär:
Sie paralisieren ihre Opfer und
entziehen ihnen den Lebenssaft.



- Lebewesen**
1. **Militär:** Durchtrainiert, gut ausgerüstet, unterwegs im Auftrag der Regierung. Die Trupps scheitern zuerst und fragen später. Meiden!
 2. **Stalker:** Die Einzelgänger jagen nach Artefakten oder versuchen, Licht in die verworrenen Geschichtnisse zu bringen.
 3. **Kriminelle:** Die Zone ist ideales Territorium für Verbrechenbanden, der Arm des Gesetzes ist zu kurz, verfeinden sie sich nicht mit ihnen!
 4. **Mutierte Kreaturen:** Die Strahlung entstelle alles, was nicht fliehen konnte. Hunde, Schweine, sogar Menschen...

Achtung!!

Mutierte Kreaturen sind
extrem aggressiv! Lassen sie
sich nicht in die Falle
locken und meiden sie
Konfrontationen!



PR 1997

THQ

THQ

THQ

THQ

THQ

THQ

THQ

THQ

THQ

THQ

THQ

THQ

THQ

THQ

THQ

THQ

THQ

THQ

THQ

THQ

THQ

THQ

THQ

THQ

Wir haben das Tor zur Hölle geöffnet



STALKER
SHADOW OF CHERNOBYL

Die Einwohner

Nach und nach wagen sich wieder Menschen in den Sperrbereich. Jedes Lebewesen ist dabei aus einem anderen Grund vor Ort und verfolgt eigene Ziele: Menschen und Tiere schlafen, jagen, kämpfen oder treiben Handel. Insgesamt leben über 1.000 Charaktere hier und gestalten einen dynamischen, nicht-linearen Spielverlauf.



Stalker sind Einzelgänger, teilen ungern ihren Gewinn, dulden einander allerdings.



Vorsicht ist auf den Gebieten krimineller Banden geboten! Demen ist nicht zu trauen, jedoch verärgern sie die besten Waffen.

SHADOW OF CHERNOBYL

STILL



GAME WORLD

